Les Masques de Nyarlathotep

Introduction



L'Appel de Cthulhu

Éditions Sans-Détour

Table des matières



Nyarlathotep

Traduction de De Marigny

Nyarlathotep, 1920

Nyarlathotep... Le chaos rampant... Je suis le dernier... Je parlerai au vide qui m'écoute....

Je ne me remémore pas exactement lorsque cela a commencé, mais cela remonte à plusieurs mois. La tension générale était horrible. À la saison de bouleversements politiques et sociaux s'ajouta une étrange appréhension menaçante d'un hideux danger physique ; un danger quotidien et englobant toute chose, comme ceux qui proviennent des plus terribles fantasmes nocturnes. Je me souviens que les gens allaient et venaient, leurs visages pâles et inquiets, chuchotant des avertissements et des prophéties que personne n'osait consciemment répéter ou admettre avoir entendu. Un sentiment de monstrueuse culpabilité pesait sur le pays, et venant des abysses, des courants froids circulaient entre les étoiles, faisant frissonner les hommes dans le noir et dans les lieux solitaires. Il y avait une altération démoniaque du cours des saisons - la chaleur de l'automne s'attardait affreusement, et tout un chacun sentait que le monde et peut-être l'univers entier étaient passés du contrôle de dieux ou de forces connues à d'autres totalement étrangers.

C'est à ce moment que Nyarlathotep vint d'Égypte. Qui il était, personne ne pouvait le dire, mais il était d'un sang ancien et ressemblait à un Pharaon. Les fellahs s'agenouillèrent en le voyant sans pouvoir dire pourquoi. Il dit s'être dressé de la noirceur de vingt-sept siècles, et avoir entendu des messages ne provenant pas de cette planète.

Basané, mince et sinistre, Nyarlathotep vint dans les pays civilisés, achetant sans relâche d'étranges instruments de verre et de métal et les combinant en instruments plus étranges encore. Il parlait surtout de science, d'électricité et de psychologie, et donnait des démonstrations de puissance qui laissaient ses spectateurs sans voix, ce qui faisait encore croître sa renommée jusqu'à des sommets inégalés. Les hommes se conseillaient les uns les autres de voir Nyarlathotep, et frissonnaient. Et là où se rendait Nyarlathotep le repos disparaissait ; le petit matin était déchiré par les cris de ceux qui cauchemardaient. Jamais auparavant ces cris n'avaient été un tel problème public ; à présent les sages souhaitaient presque interdire de dormir avant l'aube, afin que les hurlements des cités dérangent moins horriblement la pâle et pitoyable lune, qui jetait sa faible lueur sur les eaux vertes glissant sous les ponts et sur les vieux clochers croulant sous le ciel maladif.

Je me souviens quand Nyarlathotep vint dans ma cité - la grande, la vieille, la terrible cité aux crimes innombrables. Mon ami m'avait parlé de lui, de la fascination pressante et de la tentation de ses révélations, et je brûlais d'impatience d'explorer ces mystères exceptionnels. Mon ami me dit qu'ils étaient encore plus horribles et impressionnants que mes idées les plus enfiévrées ; et ce qui était projeté sur l'écran de la salle sombre ne prophétisait rien mais que Nyarlathotep lançait des prophéties, et dans des explosions d'étincelles était pris aux hommes ce qui n'avait jamais été pris



auparavant et qui ne se voyait que dans les yeux. Et j'entendis des rumeurs venant de l'étranger qui disaient que ceux qui connaissaient Nyarlathotep distinguaient des signes qu'aucun autre ne voyait.

C'est pendant le chaud automne que je m'enfonçais dans la nuit au milieu de la foule agitée pour aller voir Nyarlathotep - à travers la nuit suffocante et tout en haut d'escaliers sans fin jusque dans la pièce de démonstration. Et tout comme des ombres sur l'écran, je vis des formes encapuchonnées au milieu de ruines, et de diaboliques visages jaunes observant avec attention derrière des monuments effondrés. Et je vis le monde combattre contre la noirceur ; contre les vagues de destruction venant du fond de l'espace ; tournoyant, tourbillonnant et luttant contre le Soleil pâle et froid. Alors des étincelles virevoltèrent follement autour des têtes des spectateurs, leurs cheveux se dressant tandis que des ombres plus grotesques que je ne pourrais l'exprimer se présentèrent et s'accroupirent sur nos crânes. Et lorsque moi, plus froid et scientifique que les autres, murmurais une protestation tremblante face à « l'imposture » et « l'électricité statique », Nyarlathotep nous conduisit vers la sortie, au bas des interminables escaliers jusque dans les rues humides, chaudes et désertées à minuit. Je m'écriais que je n'étais pas effrayé ; que je ne pourrais jamais l'être ; et d'autres crièrent avec moi pour se réconforter. Nous nous jurions les uns aux autres que la cité était exactement la même, et toujours dressée ; et lorsque l'éclairage urbain commença à faiblir, nous maudîmes la compagnie d'électricité encore et encore, et nous nous esclaffâmes en voyant les expressions que nos visages présentaient.

Je crois que nous sommes tombés sous l'influence d'une chose descendant de la lune verdâtre, puis comme nous commencions à dépendre de sa lumière nous nous sommes mis dans de curieuses conformations de marche involontaires, semblant connaître notre destination bien que nous ne tentions même pas d'y songer. A un moment nous avons inspecté le trottoir et découvert que les pavés en étaient déplacés et désolidarisés par des touffes d'herbe, avec une légère trace de métal rouillé là où le tramway passait. Et ensuite nous vîmes un tram, solitaire, sans vitres, délabré et presque couché sur le côté. Lorsque nous cherchâmes à l'horizon, nous ne pûmes trouver la troisième tour près de la rivière et remarquâmes que la silhouette de la seconde tour était tronquée au sommet. Puis nous nous séparâmes en colonnes étroites, chacune semblant se diriger dans des directions différentes. L'une disparut dans une allée étroite sur la gauche, ne laissant résonner que l'écho de leurs pas. Une autre s'engagea dans une entrée de métro recouverte de mauvaises herbes, hurlant de rires démentiels. Ma propre colonne fut aspirée vers la campagne, et sur l'instant je sentis une fraîcheur qui n'était pas le tiède automne ; et comme nous avancions sur la lande sombre, nous vîmes autour de nous le scintillement infernal de la lumière lunaire sur la neige maudite. Une neige immaculée, inexplicable, qui menait dans une unique direction où attendait un golfe aux scintillantes parois noires. La colonne semblait très ténue à la fin alors qu'elle progressait péniblement au milieu du golfe comme dans un rêve. Je m'attardais en arrière car la fissure noire dans la neige verdâtre était effroyable, et je pense avoir entendu les réverbérations des gémissements d'inquiétude de mes compagnons qui disparaissaient ; mais ma volonté à m'attarder était faible. Comme si j'avais été attiré par ceux qui s'en étaient allés auparavant, je flottais à mi-chemin entre les congères titanesques, tremblant et effrayé, entre les tourbillons aveugles de l'inimaginable.

Pleinement conscient ou bien délirant en silence, seuls les Dieux qui furent pourraient le dire. Je n'étais plus qu'une ombre écœurante et sensible qui se tortillait dans des mains qui n'étaient pas des mains et tournoyait aveuglément une fois passé les minuits hideux de la création pourrissante, avec les cadavres de mondes morts couverts de plaies qui furent des cités, les vents des charniers soufflant sur les pâles étoiles, faisant vaciller leur lumière. Pardelà les mondes de vagues fantômes de choses monstrueuses ; les colonnes à moitié visibles de temples impies posés sur des rocs sans nom sous l'espace et portés dans les vides vertigineux au-dessus des sphères de lumière et de noirceur. Et à travers ce révoltant cimetière de l'univers se faisait entendre le battement étouffé et exaspérant des tambours et la fine et monotone plainte des flûtes blasphématoires jouant de lieux inconcevables et sombres situés au-delà du Temps ; ces détestables battements et sifflements sur lesquels dansent doucement, maladroitement et absurdement les gigantesques et ténébreux Dieux ultimes - les gargouilles aveugles, muettes et stupides dont Nyarlathotep est l'âme.

Nyarlathotep, dieu extérieur

Nyarlathotep, horreur aux formes infinies, âme crainte et messager des Autres Dieux.
- H.P. Lovecraft, *La Quête onirique de Kadath l'inconnue*

Nyarlathotep est le messager, le cœur et l'âme des Dieux Extérieurs. Il est le seul à avoir une véritable personnalité et il prétend avoir mille formes différentes. Pour lui, provoquer la folie est plus important et jouissif que la mort ou la destruction. Il est aussi le protecteur et gardien apparent des Grands Anciens des Terres oniriques, ces déités qui vivent principalement dans le royaume des rêves. Nyarlathotep observe

les Grands Anciens qui se mêlent au monde éveillé d'un œil dédaigneux et ceux qui sont pris font souvent face au courroux du Chaos rampant. Nyarlathotep est même connu pour avoir détruit des Grands Anciens qui l'avaient mis en colère par leur curiosité pour le monde des hommes.
Une fraction seulement des 999 formes de Nyarlathotep a été décrite. Le Pharaon noir ressemble à un Égyptien humain. La Langue sanglante est un énorme monstre possédant des appendices griffus et un tentacule long et rouge sang unique au lieu du visage. Celui qui hante les ténèbres est un être noir et ailé, possédant un œil rouge qui ne supporte pas la lumière. La Femme boursouflée est une femme éléphantesque au corps couvert de nombreux tentacules. La Bête adopte la forme du sphinx, mais son visage est constellé d'étoiles. Le Bonhomme Tic-Toc est une intelligence artificielle. L'Effigie de la haine est un totem horrible. Il existe aussi certaines preuves qui démontrent que l'Homme Noir des cérémonies de sorcellerie serait aussi une forme de Nyarlathotep. Toutes celles-ci, et d'autres encore, sont listées un peu plus loin.

Culte

Nyarlathotep est généralement vénéré par le biais d'une de ses formes, ou Masques. Il existe de nombreux cultes éparpillés à travers le monde. La Fraternité du Pharaon noir est installée au Caire et a une antenne puissante à Londres. Le Culte de la Langue sanglante est connu au Kenya et à New York. Le Culte de la Sagesse Étoilée à Providence dans le Rhodes Island vénère Celui qui Hante les Ténèbres, de même que le culte de la Chauve-souris des sables en Australie. D'autres cultes connus incluent l'Ordre de la Femme Boursouflée à Shanghai, la Fraternité Noire, la Fraternité du Pharaon Noir ainsi que la Fraternité de la Bête. Certains membres des Industries du Nouveau Monde vénèrent Nyarlathotep et Shub-Niggurath.
En plus, ceux qui vénèrent les Dieux Extérieurs le font souvent dans le but de s'attirer les faveurs de Nyarlathotep. Les récompenses accordées aux esclaves loyaux sont souvent octroyées par le Chaos rampant, car les autres Dieux Extérieurs ne s'y intéressent pas. Nyarlathotep peut leur accorder la connaissance d'un sort, leur divulguer des faits destructeurs ou des croyances religieuses hérétiques, ou leur accorder un monstre pour serviteur. Les dons de Nyarlathotep semblent toujours provoquer des remous au sein de l'humanité ainsi que la souffrance et la terreur de celui qui les reçoivent.
En plus des serviteurs des Dieux Extérieurs, Nyarlathotep a aussi d'autres serviteurs qui lui sont propres, comme les Shantaks et les Horreurs chasseresses. La plupart de ses Avatars ont des créatures spécifiques, comme Shugoran et ses Shugorans, Set et ses Bêtes typhoniennes, ou les serviteurs de l'Effigie de la haine. Nyarlathotep peut accorder n'importe quel type de créatures à un serviteur, selon ce qu'il jugera bon. Un tel don exige le sacrifice permanent d'un point de POU ou de toute autre caractéristique à Nyarlathotep et aux autres Dieux Extérieurs.

Autres caractéristiques

Nyarlathotep accomplit la volonté des Dieux Extérieurs et est appelé, à juste titre, leur âme. Il tente toujours de faire sombrer l'humanité dans la folie et plusieurs prophéties, y compris les histoires « Le chaos rampant » et « Nyarlathotep » ou le poème « Les champignons de Yuggoth » semblent indiquer qu'un jour Nyarlathotep en personne détruira l'humanité, voire la planète entière. Nyarlathotep est toujours un personnage moqueur, qui n'éprouve que du dédain pour ses maîtres.
Toutes les invocations faites aux Dieux Extérieurs incluent le nom de Nyarlathotep, sans doute pour le reconnaître comme messager. Il est connu et craint de toutes les races du Mythe et leur demande parfois certaines choses.

Avatars

Voici une liste des noms de plusieurs Avatars connus de Nyarlathotep. Il en existe des centaines d'autres. Le gardien devrait se montrer créatif afin de concevoir des « Masques » additionnels pour Nyarlathotep, afin de mieux terroriser ses investigateurs. Pour plus de détails sur certains des Masques qui ne sont pas utilisés dans cette campagne, vous pouvez vous référer au Malleus Monstrorum.

Plusieurs avatars connus de Nyarlathotep

Ahtu, Aku-Shin Kage, Âme Des Dieux, Baron Samedi, Bête, Bonhomme Tic-Toc, Brume Rampante, Celui Qui Hante Les Ténèbres, Celui Qui Vient De L'orient, Chasseur Sur La Piste, Cris Frémissants, Démon Noir, Démon Sombre, Dieu Du Désert, Dieu De La Résurrection, Dieu Sans Visage, Écorché, Effigie De La Haine, Équation Kruschtya, Être Aveugle, Être Sans Visage, **Femme Boursouflée**, Forme Humaine, Grand Prêtre Qu'il Ne Faut Pas Décrire, Habitant Des Ténèbres, Homme Cornu, Homme En Osier, Homme Noir, Homme Vert, Horreur Flottante, Horreur Squelettique, Hôte, Hurleur De La Nuit, Jack O'Lantern, Kokopelli, **Langue Sanglante**, Lion Noir, Lrogg, Marcheur Des Étoiles, Mare D'ombre, Messager Des Anciens, Messager Noir De Karneter, Narlotep, Nyarlatophis, Pazzuzu, Père Des Millions D'élus, Petit Rampant, **Pharaon Noir**, Puissant Messager, Reine En Rouge, Set, Shugoran, Taureau Noir, Tezcatlipoca, Thoth, Vent Noir.




LIVERPOOL
Les Masques de Nyarlathotep

Les Masques de Nyarlathotep

Vous tenez entre les mains un ouvrage qui reste, comme certains autres encore à notre époque dans l'inconscient rôliste, un monument. Face à cette campagne, le monde est partagé en plusieurs catégories : ceux qui l'ont maîtrisée, ceux qui l'ont subie, ceux qui y ont péri, ceux qui la préparent, ceux qui rêvent de la faire... un jour (quand le temps sera extensible dans leur dimension), ceux qui ont un pote qui connaît un collègue qui a croisé un jour une personne qui l'a jouée. Vous êtes dans la catégorie de ceux qui vont en extraire le meilleur et exposer leurs joueurs à une extase rôliste.

Et bien, elle n'est pas terrible en fait, cette campagne.

Enfin, elle « n'était » pas terrible : elle avait mal vieilli. Éditée autour de 1984, elle en transpirait les concepts d'époque, dirigistes et le fameux enquête-monstre-psychiatrie/morgue. Mortelle, injouable, répétitive : tant de qualificatifs que cette nouvelle version va briser.

Nous avons souhaité vous offrir un ouvrage complet ne nécessitant que le livre des règles 6ème édition. Un travail de découpage et de refonte a été effectué afin de rendre la campagne cohérente dans son ensemble, de combler les manques et de faciliter sa prise en main grâce à des conseils parsemés au fil des différents chapitres.

Il y a un biais par lequel il serait regrettable de l'aborder : relire l'ancienne mouture pour n'y chercher que les différences avec la nouvelle. C'est infaisable et surtout, vous perdriez le charme de la refonte qui offre des scènes passionnantes alors que personne ne les avait jouées dans la précédente édition, qui ajoute un vrai liant aux chapitres, qui permet d'en chambouler l'ordre. On ne va donc pas vous lister tous les changements, ce serait long et inutile. Relisez tout. Oubliez les années 80.

Que vous l'ayez jouée il y a des éons, ou que ce soit un baptême, le plaisir sera le même. Et préparez-vous à vivre et faire vivre de grands moments.

Maîtriser les Masques

Aucun degré d'expérience particulier que ce soit pour vous ou vos joueurs n'est requis. Ce qu'il vous faut : du temps de préparation, de la motivation à faire vivre des moments d'exception, des joueurs prêts à s'investir, le livre des règles, des dés,... enfin tout ça quoi. Pour une première expérience de maîtrise, le volume peut paraître intimidant mais détrompez-vous, nous vous aiderons à surmonter les difficultés par des conseils, des retours et un matériel le plus complet possible.

Comme pour toute campagne, il vous faut :

- La lire
- La relire en faisant des fiches par chapitre
- Bien penser à l'arôme que vous voulez lui donner : horreur, aventure, pulp, découverte
- Bien les récupérer sur tentacules.net et les imprimer
- Et demander des conseils si vous avez des doutes (viendez sur tentacules.net)

Mais avant de commencer, quelques points importants.



Sombre plan d'ensemble

Que s'est-il passé pour en arriver là ? Nous passons la parole à l'archiviste de L'Appel de Cthulhu, le fameux Harvey Walters :

En 1916, les membres d'un culte kényan entament un rituel obscène dédié au Dieu de la Langue Sanglante. M'Weru, une ravissante jeune fille kikuyu, est prêtresse de ce culte depuis ses quatorze ans. Jusqu'alors, jamais le rituel n'avait fait venir le dieu, mais ce jour-là, les choses sont différentes.

« Alors que la prêtresse tournoyait autour du cercle de feu, entonnant à voix basse une ancienne mélopée, les exécuteurs du culte s'activaient en hurlant aux sacrifices. Lorsque le sang coula à flots, un vent froid se leva soudain et je sentis la peur m'envahir. Une vapeur sombre se condensait dans la lueur étrangère et hostile de la lune. Lentement, l'ombre s'affermissait et ma terreur avec elle. La puanteur suggérait une abomination au-delà du mal. Lorsque je vis le grand tentacule rouge qui lui tenait lieu de visage, le courage me manqua et je m'enfuis dans l'obscurité. »

- Nigel Blackwell, *Les Sectes Secrètes d'Afrique*

Blackwell n'a jamais su que cette apparition était un des avatars de Nyarlathotep. Obéissant à la volonté du dieu, M'Weru arrive à New York, l'esprit magiquement imprégné des connaissances requises sur l'endroit et l'époque. Sa beauté et son magnétisme subjuguent le play-boy Roger Carlyle et le sortilège Envoyer des Rêves lui permet de préparer le cerveau de cet homme aux desseins de Nyarlathotep.

Encouragé par M'Weru, Carlyle organise l'expédition archéologique dont il rêve avec persistance. Les exécutants sélectionnés par Nyarlathotep sont tous des gens supérieurs, tant par les compétences que par la classe sociale, mais spirituellement gauchis. Trois d'entre eux cherchent à fuir quelque chose (Roger Carlyle veut oublier des échecs personnels, Hypathia Masters son avortement et le Dr Robert Huston, le suicide scandaleux d'une maîtresse). Le quatrième, Sir Aubrey Penhew, veut devenir Pharaon : une obsession que seul un dieu peut satisfaire. Même Nyarlathotep ne peut modeler l'âme humaine à sa guise, il lui faut choisir ceux qui seront réceptifs à ses dons.

Dans un instant de lucidité, Carlyle parvient presque à se sauver en décidant d'emmener Jack Brady, son garde du corps et confident. Celui-ci s'avère être totalement imperméable aux volontés de Nyarlathotep, aux artifices de M'Weru et aux intrigues meurtrières des adorateurs fanatiques. (La mystérieuse amulette qu'il tient de sa mère est-elle à l'origine de cette immunité ?)

En Égypte, l'expédition met à jour des secrets jusqu'ici inaccessibles à Nyarlathotep. Le puissant Omar Shakti négocie son aide, jalouse et parcimonieuse, contre de l'argent et des promesses. Après avoir brisé la protection de la Pyramide Rouge, l'expédition rencontre Nyarlathotep et son portail temporel. Tous ses membres voyagent dans le temps jusqu'à l'Égypte antique où ils doivent être tentés, subjugués, et instruits.

Cet étalage de pouvoirs magiques soumet définitivement l'expédition à Nyarlathotep. Hypathia est de nouveau enceinte. Sir Aubrey peut devenir Pharaon. Huston, futur maître de la Terre, peut satisfaire ses désirs sans penser à autrui. Carlyle, enfin, a trouvé un sens à sa vie : la passion qu'il éprouve pour M'Weru, sa future femme.

(Nyarlathotep compte bien tenir ses promesses. Hypathia aura un enfant, mais elle en mourra. Sir Aubrey régnera sur l'Égypte antique, mais il ne sera que l'homme de paille terrorisé du sinistre Pharaon Noir. Huston gouvernera la Terre, mais l'humanité ne survivra pas longtemps au retour des dieux. Une fois marié, Carlyle ne sera plus que le pantin de M'Weru. Elle le traînera une semaine au bout d'une laisse avant de s'en lasser et de le jeter au fond d'un puits peuplé de rats affamés.)

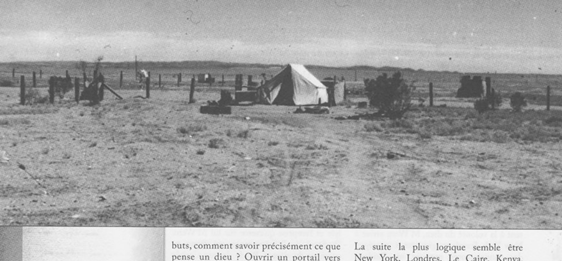
Après avoir quitté l'Égypte, l'expédition fait étape à Nairobi. Jack Brady est épouvanté par les délires cauchemardesques de Carlyle et l'emprise qu'exerce sur lui M'Weru. Profitant de l'effervescence qui règne au moment du départ, Brady drogue Carlyle et l'emmène secrètement vers la côte. Un boutre arabe les transporte ensuite jusqu'à Durban. Tout au long du voyage, Carlyle alterne périodes de calme et accès de démence. Sous le couvert d'un déguisement, Brady s'embarque avec lui sur un vapeur dans l'espoir de se réfugier à Shanghai où il a des alliés. Mais Carlyle va de plus en plus mal, et il doit le placer dans une maison de repos de Hong Kong sous le nom de « Randolph Carter ».

Pendant ce temps, les porteurs de l'expédition sont sacrifiés au dieu de la Langue Sanglante, Huston et Penhew apprennent de nouveaux sortilèges et Hypathia Masters est cachée dans la Montagne du Vent Noir. Là, sa grossesse monstrueuse progresse lentement : elle sombre irrémédiablement dans la folie.

Tandis que leurs agents parcourent le monde à la recherche de Carlyle et Brady, Sir Aubrey Penhew et le Dr Huston finalisent leurs plans, rassemblent des fonds et des disciples et se préparent, suivant la volonté de leur dieu, à ouvrir le Grand Portail qui permettra à d'autres Grands Anciens de s'installer sur Terre. Penhew découvre et détruit la protection de l'Île du Dragon Gris. Huston parcourt le monde comme missi dominici de Nyarlathotep.

Gavigan et la Fondation Penhew, Shakti et ses adeptes, Ho Fong et ses adorateurs, et bien d'autres encore, participent à cet effort mondial.

Le plan de Nyarlathotep prend la forme d'un triangle sur la surface du globe : Afrique, Asie, Océanie. Cette titanesque forme géométrique peut avoir plusieurs



buts, comment savoir précisément ce que pense un dieu ? Ouvrir un portail vers les dimensions du Mythe pour voir se déverser un flot de monstruosité cyclopéenne sur notre pauvre planète, faire cohabiter plusieurs dimensions parallèles dans cet espace pour y créer un nouveau continent, établir un sas de passage pour ces humains voués à leur propre perte pour leur permettre de servir des dieux pervers et obscènes. Mais Nyarlathotep, fasciné par ses créatures toujours prêtes à lui vouer une dévotion démente, peut être plus subtil… Pourquoi détruire un tel vivier d'adeptes ?
Les personnalités sélectionnées par Nyarlathotep pour conduire le rituel ont été choisies pour leur fortune, leurs connaissances et leur réceptivité aux tentations que seul un dieu peut offrir.
Mais, quand la campagne commence, le triangle n'est pas encore formé et il faudra de nombreux mois pour le dessiner… *Merci Harvey.*

Chronologie

Les investigateurs ne font jamais ce que l'on croit, et donc on ne prépare jamais ce qu'ils vont réellement faire… et surtout dans quel ordre.
Les chapitres n'ont pas d'enchaînement particulier bien qu'il soit fortement conseillé :

- De débuter à New-York (ou une autre ville si elle succède à une aventure préliminaire que vous avez choisie pour former votre équipe) ;
- De terminer par l'un des chapitres Kenya, Chine ou Australie (lieux d'où sera déclenchée l'ouverture du Grand Portail).

La suite la plus logique semble être New York, Londres, Le Caire, Kenya, Australie, Shanghai : que ce soit parce qu'il suit le trajet de l'expédition Carlyle, ou alors parce que ce sont les déplacements géographiques qui semblent se succéder idéalement.
Mais l'organisation du texte et les relations entre les différentes parties devraient vous permettre d'adapter la chronologie aux agissements de vos joueurs : quasiment tous les chapitres peuvent mener les uns aux autres.
Pour le grand final de la campagne, comme dans l'édition originale, nous avons retenu l'éclipse qui doit se dérouler le 14 janvier 1926. Vous êtes le seul maître à bord de cette mythique campagne. Si un élément trop prévisible pouvait briser la surprise du final et son timing, vous avez tout à fait le droit d'opter pour une autre date et un autre événement plus adaptés à vos Masques : un désastre climatique, un événement géopolitique de grande ampleur…

La mort d'Elias

Tout va débuter par le meurtre violent d'un certain Jackson Elias, auteur new-yorkais, qui était sur la piste de l'expédition Carlyle disparue dans d'étranges circonstances au Kenya. Les éléments réunis par Elias proposent une histoire différente de la thèse officielle qui est la disparition de l'expédition dans l'arrière-pays kényan, et les bribes d'informations qu'il a réunies vont être le point de départ du travail de vos investigateurs.
Voici pour explication le trajet de Jackson Elias, celui par qui tout va arriver :

Sur quel chapitre clore la campagne ?

Comme toute bonne saga qui se respecte, cette campagne doit se terminer en apothéose. On entrevoit donc différentes possibilités pour ce « grand final ».

Dans l'ordre et dans la joie !

Le cas idéal : vos investigateurs finissent en bouclant le Kenya et l'Australie en démantelant groupes occultes et autres machinations perverses, et arrivent en Chine.

Dans le désordre et dans la joie !

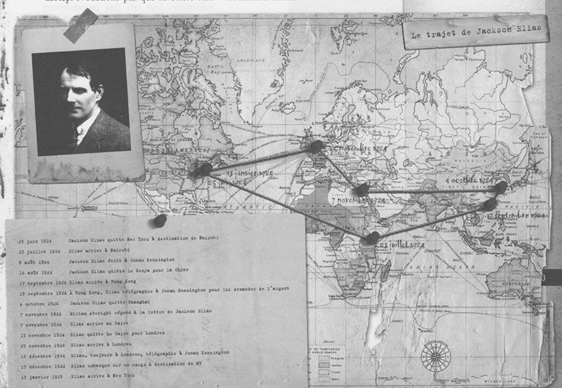
Victoires successives pour arriver au point d'orgue. Vous avez réussi à retomber sur vos pieds et il va falloir s'attendre à du grand spectacle.

Dans la douleur !

Dans *L'Appel de Cthulhu*, on ne peut pas (souvent) gagner. Décimés, dépassés par des monstruosités au-delà de la compréhension, clopinant, voici comment de nombreuses équipes peuvent arriver en fin de campagne. Vous avez alors en main des scènes d'apocalypse, de massacres et de destructions massives... s'il reste un malheureux spectateur. Que le triangle soit clos, qu'il soit une simple ligne ou alors même un point sur notre globe, cela sera bien amplement suffisant pour Nyarlathotep. N'oublions pas que sa colère sera d'autant plus grande que son plan aura moins bien fonctionné que prévu : pauvres de nous !

- **Le triangle est établi** : lâchez les chiens (de Tindalos), faites appel (à Cthulhu), jouez de la flûte en dansant autour de votre table de jeu (pour appeler Azathoth), vous avez carte blanche. Le pire serait sans doute de survivre à cette expérience et de vivre avec le savoir que tout a ou va changer de façon insidieuse. Imaginez les hommes poussés à se détruire les uns les autres... à détruire leur propre planète ! ! !
- **Une simple ligne** de plusieurs milliers de kilomètres tissée pour distiller un mal planétaire : c'est même mieux que le triangle des Bermudes.
- **Un point** et voici ses environs sur des centaines de kilomètres couvant une vie pervertie et dédiée à des entités démentes.

Dans tous les cas, le Mythe ne se déchaînera qu'une fois les trois localisations visitées, mais si vos investigateurs laissent derrière eux un ou plusieurs échecs avant d'atteindre le terme de la campagne : tout vous sera permis. Les lieux laissés aux mains des membres de l'expédition Carlyle commenceront à changer et à attirer toutes sortes de manifestations surnaturelles et atroces.



25 juin 1924	Jackson Elias quitte New York à destination de Nairobi
23 juillet 1924	Elias arrive à Nairobi
8 août 1924	Jackson Elias écrit à Jonah Kensington
16 août 1924	Jackson Elias quitte le Kenya pour la Chine
17 septembre 1924	Elias arrive à Hong Kong
19 septembre 1924	À Hong Kong, Elias télégraphie à Jonah Kensington pour lui demander de l'argent
4 octobre 1924	Jackson Elias quitte Shanghai
7 novembre 1924	Miriam Atwright répond à la lettre de Jackson Elias
7 novembre 1924	Elias arrive au Caire
13 novembre 1924	Elias quitte Le Caire pour Londres
25 novembre 1924	Elias arrive à Londres
16 décembre 1924	Elias, toujours à Londres, télégraphie à Jonah Kensington
17 décembre 1924	Elias embarque sur un cargo à destination de NY
13 janvier 1925	Elias arrive à New York

Il y avait quelque chose d'anormal dans l'air. La lumière avait disparu et semblait avoir emporté tout le monde extérieur avec elle.
Là, au-dessus de la plus grande tour de la ville, au milieu de cette foule, je me sentais comme isolé au milieu de quelque montagne, dans l'immense silence vide du ciel.
L'obscurité noyait la ville. Et tout le bruit était mort. Rien ne luttait contre la nuit que la mince lumière de la lune à son premier quartier, et les éclairs fugitifs de quelques briquets.
Une ombre passa sur la lune et s'abattit avec fracas au milieu du boulevard. Un avion venait de tomber.
La panique, peu à peu, gagnait tout le monde.
Vint le bruit d'un choc énorme, et le sol trembla. Puis d'autres se firent entendre, un peu partout dans la nuit. Tous se mirent à courir dans tous les sens. L'épouvante succédait à l'angoisse. Dans la nuit, toute la ville criait sa peur. Dans un fracas de cataclysme, plusieurs bâtiments s'effondraient.
L'escalier s'ouvrait, large, noir et plein de bruits étranges. La foule, désorientée, s'y engouffra. Les petites flammes brandies par quelques hommes éclairaient les premières marches. Les suivantes disparaissaient dans l'obscurité d'où montaient des exclamations de panique.
Nous sommes descendus dans ce noir dense. Nous nous sommes heurtés, dans l'obscurité, à d'autres foules qui venaient d'autres étages. Nous avons marché encore, mais il arrivait toujours d'autres foules. Nous étions serrés, si serrés. Et puis nous n'avons plus pu avancer parce qu'on poussait dans tous les sens. Nous étouffions. À chaque minute, nous étions plus nombreux, plus serrés.
Alors des gens ont crié. Des hommes et des femmes sont tombés. On a marché dessus. Un cri d'horreur trouva écho dans toutes les gorges. Il ne subsista plus le moindre sang-froid. Chacun se battait avec tout ce qu'il rencontrait, tombait, se relevait, tombait de nouveau, criait, haletait, suait de peur. Du haut en bas de l'escalier interminable, c'était dans le noir total, une avalanche de démence et de terreur. La foule accélérait. Plus rien d'autre ne comptait que de survivre. Sortir, par tous les moyens. Sauver sa peau, quoi qu'il en coûte. L'Humanité n'existait plus.
Quelques hommes arrivèrent jusqu'en bas, mais rien ne marquait le palier du rez-de-chaussée. Ils descendirent dans les niveaux du sous-sol, se trouvèrent en bout de marche, se heurtèrent dans le noir. Leurs cris d'étonnement et d'horreur se noyaient dans les ténèbres. Certains tentèrent de remonter les marches mais se fracassèrent contre la foule qui continuait de se déverser dans les niveaux inférieurs. Acculés, ils ne pouvaient plus rien tenter. Ils se firent massacrer.

D'après *Ravage*, de René Barjavel

La rumeur de choses atroces se déroulant aux confins du monde était parvenue aux oreilles des journalistes d'investigation dont les articles relataient des guerres inexpliquées en Asie et la résurgence de cultes impies. On aurait dit que les gouvernements de ces pays étaient soit incapables de gérer les affaires courantes et exceptionnelles, soit se vouaient une haine si tenace que des conflits généralisés d'alliances irraisonnées étaient leur seule solution. Cependant, le signe qui inquiéta vraiment l'opinion fut l'impossibilité d'entrer en contact avec l'Australie par quelque moyen que ce soit : par câble mais aussi par voie maritime ou aérienne, bateaux et avions ne revenant pas à leur point de départ. On aurait dit que le continent avait été soudain relégué à un rang équivalent au fin fond de l'Amazonie ou bien rayé de la carte, biffé tel un vieux souvenir.

Puis ce fut la situation économique qui se dégrada : les gens jetés à la rue, les entreprises moribondes, et au final les moyens de transports et de communication tellement affectés que l'approvisionnement en nourriture en devenait problématique. Le gouvernement semblait impuissant à rétablir la situation, se cachant derrière des excuses telles que les tensions des relations diplomatiques internationales, la difficulté à obtenir des matières premières, la faiblesse des investissements en capitaux ou les chutes irrémédiables des cours de la bourse. Différentes mesures toujours plus contraignantes les unes que les autres furent prises au niveau législatif, instituant un protectionnisme économique puis culturel. Des chasses aux sorcières furent organisées contre les nouveaux prêcheurs, accusés de troubler l'ordre public en prônant la désobéissance à l'ordre établi pour en instaurer un autre, libre des contraintes temporelles et morales.
À la fin, alors même qu'il était difficile, voire impossible de savoir ce qui se passait en Amérique du sud et en Europe, et que même le Canada semblait devenir une contrée éloignée, que le pouvoir fédéral vacillait, le temps se mit à se détraquer, la chaleur de l'été refusant de faire place à la douceur de l'automne et à ses pluies salvatrices. Les plantes et les animaux souffraient de manière évidente de l'absence de précipitations et des privations, faisant à leur tour souffrir les hommes, d'autant plus s'ils se trouvaient dans les grandes cités où l'électricité venait à manquer.

La nouvelle présidente – une femme ! – tint des propos incohérents, voire délirants, coupant toutes relations avec l'étranger, fermant le pays, décrétant l'état d'urgence pour utiliser l'armée afin de pallier aux insuffisances des sociétés privées. La police souffrait du manque d'effectif et la criminalité devint monnaie courante, les pauvres, les vicieux et les assassins déchaînant leur colère sur les honnêtes citoyens, semant le chaos et la peur, panique partout où le regard pouvait se porter.
(...)

Le cataclysme final

Vos joueurs n'ont pas réussi à contrer les plans de Nyarlathotep et l'ouverture du portail a eu lieu. Dommage pour eux. Voici plusieurs descriptions possibles d'un final catastrophe. Vous êtes libre de les utiliser tel quel, de vous en inspirer pour créer le vôtre ou de partir sur une tout autre idée du moment que vous vous faites plaisir avec vos joueurs.

Gestion du temps

S'il est difficile de prévoir le temps que mettent des joueurs à venir à bout d'une simple aventure, pour une telle campagne, c'est quasi impossible.
Vous pouvez toutefois vous fixer dès le départ une date de fin dans le jeu. Il serait regrettable que vos investigateurs pensent disposer de tout leur temps pour fouiller petites intrigues annexes et autres pistes secondaires. Le facteur temps doit être là : même s'il n'est pas précis, à vous de distiller pendant l'aventure les indices que « pendant ce temps, chez les adorateurs », tout se met en place.
Dans cet esprit, gardez dans un coin de votre tête l'idée qu'au fur et à mesure de la campagne, les choses risquent de s'accélérer de la volonté même de vos joueurs. Adorateurs aux trousses, se rendre compte d'être un peu le grain de sable dans la mécanique, tout cela fera probablement évoluer leur façon d'aborder chacun des chapitres.
Comme base, prenez une année, huit ans après les premiers rêves d'un certain Roger Carlyle que nous reverrons par la suite. Mais pourquoi faire de la date fatidique un savant calcul mathématique que seul l'esprit de Nyarlathotep pourrait concevoir ?

(...)
Puis un matin, alors que depuis des semaines nous n'avions su ce qui se passait au dehors de notre ville, un vent chaud se leva venant de l'Est. Il charriait avec lui un nuage d'une noirceur intégrale, recouvrant le ciel d'une chape de plomb. Les survivants sortirent pour venir assister à ce spectacle incompréhensible qui lentement recouvrait d'une manière presque uniforme le bleu du ciel et le gris des nuages, comme une éclipse maléfique privant de toute lumière les zones se trouvant sous son ombre. Et soudain, alors que le phénomène avançait, nous les vîmes, les légions infernales, volant, courant et rampant, les suppôts de dieux depuis longtemps oubliés et que d'aucuns pensaient morts alors qu'ils n'étaient que dormants. Ils déferlèrent sur nous comme la peste, mordant, coupant, déchiquetant, tuant tous ceux qui se trouvaient sur leur passage, massacrant toute vie qui n'était pas de leur sphère d'origine. Alors le dernier homme agonisant poussa un effroyable râle, hurlant sa terreur et une sourde malédiction à ces anciens dieux et à l'univers malfaisant, sous le regard vide de sens des étoiles qui le contemplaient, froides et insensibles, témoins immobiles de l'éradication de toute vie sur Terre.

Comment en sommes-nous arrivés là ? Est-ce bien notre faute ? Nous a-t-Il oubliés ? Veut-
Il nous punir ? L'avons-nous mal servi ? Avons-nous bien compris Son message ? Pourquoi ?
Malgré la fatigue, je me souviens bien que tout a débuté il y a quelques semaines. Où était-ce
quelques mois ? C'était un matin ensoleillé, un matin ordinaire, un matin comme il y en avait
tant avant. Mais on l'a toutes ressenti, quelque chose avait changé : dans l'air, dans la lumière,
même le temps semblait s'écouler différemment, plus lent, ou était-ce nous qui mettions moins
de volonté à accomplir nos tâches quotidiennes... Tout était identique mais tout était différent. Je
sais que cela peut sembler étrange mais c'était comme si toutes les choses n'étaient pas là où elles
devaient être, comme si les gens ne réagissaient pas comme à leur habitude. Et pour cela, on en
eut la confirmation le lendemain.

Ce fut la première vague. Un jour normal, on en aurait recueilli un ou deux mais là, ce fut six. Et
le nombre ne fit qu'augmenter jusqu'à aujourd'hui. Nous avons même été obligées d'ouvrir les anciens
hospices pour tenter de tous les accueillir. Tous à des niveaux différents, mais les jours suivants, nous
avons été obligées de constater que les pathologies évoluaient vite, beaucoup trop vite. En quelques
jours, pour certains quelques heures, la majorité atteignait un stade terminal.

Et nous, sommes-nous encore aptes à les soigner ? Hier, en passant dans les chambres, j'ai vu
des choses que je n'arrive pas à m'expliquer et surtout auxquelles Il ne nous a pas préparées. Le
patient de la cellule 15, en régression enfantine, m'a montré les traces de griffures sous son lit et
dans son placard, et je suis formelle, il ne peut en être l'auteur. Les bras du jeune de la cellule
23 sont couverts de piqûres enflées et blanches, moi qui pensait que sa phobie des araignées
commencer à baisser d'intensité. Nous ne sommes toujours pas parvenues à ouvrir la porte du
patient claustrophobe de la cellule 51, il hurle à longueur de journée mais rien n'y fait, même le
pied-de-biche du menuisier du côté. Même moi qui ai besoin de la compagnie des autres, j'ai
l'impression que depuis quelques semaines, on ne me parle plus comme avant, on me regarde
étrangement. Pourtant, je ne crois pas avoir changé.

(...)

(...)

C'est comme si, nos peurs, les craintes inscrites au fond de chaque être se révélaient réelles et
justifiées. Comme si tout ce que nous avions enfoui au fond de nous pour faire bonne figure revenait
à la surface sans que nous ne puissions y faire quoi que ce soit. Depuis hier soir et cette nuit,
certaines d'entre nous me semblent changées, plus agressives, moins à leurs tâches.

Et les discussions vont bon train, surtout depuis l'arrivée de ce groupe de quatre voyageurs avant-
hier. Leurs divagations semblent semer le trouble dans les esprits encore sains. J'avoue que les détails
qu'ils ressassent sans cesse pousseraient à les croire si le fond de leur récit n'était pas aussi atroce et
monstrueux. Il ne peut nous avoir totalement abandonnés. Eux sans doute, mais pas nous, pas moi.
Depuis hier soir, j'en doute. L'eau de la rivière s'est retirée, je l'ai vérifié moi-même depuis ce matin.
Enfin ce matin... cette pénombre qui ne parvient pas à se lever a fini par me peser à moi
aussi, sur le moral. Je crains d'avoir répondu assez vertement aux cuisines. Je n'y suis pour rien si
on ne nous livre plus de viande depuis plus jours ! Mais les prières, même plus nombreuses qu'à
l'accoutumée, ne remplissent pas les ventres.

J'ai l'impression que le bâtiment vient de trembler sur ses fondations. Ce serait bien la première
fois ici ! Et j'entends des clameurs qui viennent du centre-ville. Y aurait-il un rassemblement ?
Ce ne sont pas des cris, ce sont des hurlements ! Je dois y aller !
Qu'Il nous garde tous en sa protection s'Il veille encore sur nous. Sinon, nous serons seuls, seuls face
à nous-mêmes, ou face à qui ?...

Asile du Bon-Sauveur, Saint-Lô, Manche, France. Journal de la Sœur Supérieure

Rien n'est fini

Bien que pouvant se suffire largement à elle-même, des fous, oui des fous, peuvent tenter d'insérer les Masques de Nyarlathotep comme suite d'une aventure/campagne voire même de la faire suivre par de nouvelles aventures...

Si vous envisagez de lancer vos investigateurs sur des aventures de votre choix afin qu'ils acquièrent de l'expérience avant de commencer la campagne des Masques, il peut être intéressant d'introduire un des trois personnages suivants du chapitre de New-York auprès de vos joueurs. Cela permettra ainsi une introduction tout en douceur à cette mythique campagne.

- **Détective Martin Poole** : si les investigateurs comptent un flic ou un détective dans leur groupe, Poole est son partenaire ou une source d'informations pour ses enquêtes dans le cas d'un privé. Il sera amené à enquêter aux cotés de Poole sur les meurtres rituels ou à en entendre parler.
- **Jonah Kensington** : un personnage écrivain ou spécialiste de l'occulte a publié un livre aux éditions Prospero de Kensington ou est en contact avec lui dans le cadre professionnel. Ainsi il sera sollicité par ce dernier pour étudier les notes reçues d'Elias.
- **Jackson Elias** : comme Elias s'intéresse aux cultes de tous poils, les investigateurs le rencontrent lors de leurs investigations. Ou bien des personnages écrivains ou professeurs d'université peuvent échanger leurs connaissances avec Elias lors d'un congrès. Ils seront directement concernés lorsque ce dernier les sollicitera à son retour à New-York.

À l'inverse, une fois la campagne terminée, en fonction des actions des investigateurs, il peut leur rester des choses à faire. Par exemple, si les investigateurs ont passé tous

Un éclair lumineux illumine le ciel étoilé comme en plein jour avant de s'étendre en générant des
poussières bleutées brillantes.
Il y a quelque chose d'anormal dans l'air. Le ciel s'obscurcit de nouveau, et dans les minutes qui
suivent prend une teinte noire ébène. Les bruits et les sons sont étouffés avant d'être complètement
inaudibles. L'ouverture du portail est achevée tandis que les ténèbres envahissent les cieux. Un vent
glacial et violent se lève. Une mélopée au son des flûtes rompt le silence de mort.
Dans l'immensité noire apparaît une source lumineuse ; elle grossit à vue d'œil et semble comme
animée... Une comète ? Une météorite ? Non, on dirait comme une énorme masse incandescente
dont la forme varie sans cesse ; elle est accompagnée d'une multitude de minuscules étoiles qui
tournoient autour d'elle. La panique, peu à peu, gagne tout le monde.
Vient le bruit d'un choc énorme, et le sol tremble. Puis d'autres se font entendre, un peu partout
dans la nuit. Tous se mettent à courir dans tous les sens. L'épouvante succède à l'angoisse. Dans la
nuit, toute la ville crie sa peur. Dans un fracas de cataclysme, plusieurs bâtiments s'effondrent
sous l'apparition de monstrueux tentacules sortis de terre.
Alors des gens crient. Des hommes et des femmes tombent. Un cri d'horreur trouve écho dans
toutes les gorges. Il ne subsiste plus le moindre sang-froid. Chacun se bat avec tout ce qu'il ren-
contre, tombe, se relève, tombe de nouveau, crie, halète, sue de peur.
La température ambiante se réchauffe rapidement. Tandis que l'énorme masse illumine le ciel de sa
présence, les petites poursuivent leur progression vers la terre ; elles sont également enflammées
et semblent vivantes. Elles se répandent sur terre et embrasent tout ce qu'elles touchent provoquant
une incessante succession d'incendies.
Et tandis que le monde brûle et s'écroule, le rire dément de Nyarlathotep retentit.



les chapitres, mais n'ont pas démantelé les cultes locaux, il est toujours possible que ces cultes arrivent à relancer une activité suffisamment intense pour se préparer à un nouveau Grand Rituel en d'autres lieux, et avec d'autres adorateurs, voir d'autres formes de Nyarlathotep (il en existe 999).
Ainsi si les investigateurs bloquent le lancement de la fusée avec l'aide de Brady, et interviennent sur un autre site, par exemple l'Australie, pour éviter la fusion avec l'Alcheringa, il reste le culte de la Langue Sanglante - celui qui est le plus développé à la fois en Afrique et en Amérique. Brady, de son côté, tentera de créer un second Œil de Lumière et de Ténèbres sur la Montagne du Vent Noir, et les investigateurs pourraient vouloir l'accompagner pour s'assurer de sa réussite.
Il existe plusieurs autres possibilités pour étendre votre campagne. Les investigateurs ont rencontré différents personnages qui pourraient soit devenir des méchants récurrents, soit être source d'une nouvelle campagne, ou d'éléments croisés de vos scénarios ou campagnes à venir.

Carl Stanford

Le sorcier millénaire Carl Stanford recroisera certainement la route des investigateurs, d'autant plus si vous avez déjà joué la campagne des Ombres de Yog-Sothoth. Même si les investigateurs ne le recherchent pas activement, il pourrait en être différemment pour Stanford s'ils continuent à contrer les tentatives des Grands Anciens à revenir sur Terre.

Nitocris

Comme expliqué au chapitre Le Caire, paragraphe Nitocris au Caire (cf. page 72), si Nitocris est ressuscitée, elle se lance à la conquête du monde pour corrompre les gouvernements et déclencher les événements décrits par Lovecraft dans la nouvelle *Nyarlathotep*. L'organisation de Shefira Roash prend de plus en plus d'ampleur et devient de plus en plus difficile à démanteler alors que le temps passe, ce qui permet de créer des histoires sans cesse renouvelées, jusqu'à la fin de l'ennemi - ou de votre équipe.

Nyarlathotep

Si les investigateurs arrivent à contrecarrer les plans du Dieu, ce dernier se montrera rancunier à leur égard, particulièrement si son Rejeton a été détruit. Il ne se contentera pas de les tuer, ce serait trop facile et pas assez douloureux. Il se montrera perfide, contaminera l'entourage et les proches des investigateurs de sa sombre emprise avant de s'occuper d'eux. Leur santé mentale et physique sera régulièrement mise à mal jusqu'à succomber sous la coupe de Nyarlathotep.

Roger Carlyle

Carlyle, comme les autres membres de l'expédition (à l'exception de Brady), a rencontré Nyarlatothep au Caire et en porte sa marque. Ses cauchemars et délires récurrents pourraient avoir raison du peu de sa santé mentale restante et le faire définitivement basculer dans la folie. Il pourrait très bien tomber sous l'emprise du Dieu et devenir un serviteur dévoué à son nouveau maître. Ce serait l'occasion pour Carlyle de réapparaître à New-York et de reprendre les rennes de la société familiale au détriment de sa sœur Erica. Ainsi les ressources financières serviraient à étendre les cultes dédiés à Nyarlatothep à travers le monde.

Pendant ce temps dans le reste du monde en 1925...

- **20 Janvier** : L'URSS et le Japon signent un accord les réconciliant après la Guerre de 1904-1905.
- **2 Février** : Un équipage de chiens de traîneau mené par l'husky Balto parcourt 650 miles avec des médicaments pour sauver la ville de Nome en Alaska infestée par la diphtérie.
- **16 Février** : Floyd Collins, pris au piège pendant 18 jours dans les Grottes de Sable dans le Kentucky, meurt. Ce drame sera relayé quotidiennement par une presse devenue « à scandale ».
- **17 Février** : Première publication de l'hebdomadaire The New Yorker.
- **Mars** : Johnny Torrio quitte Chicago pour New York et laisse ainsi le contrôle de la mafia à Al Capone.
- **Avril** : Adolf Hitler créée les S.S.
- **5 Mai** : Nouveau procès à scandale : John T. Scopes, dans le Tennessee enseigne l'évolution à l'encontre des lois en vigueur. Ce procès opposera l'avocat Clarence Darrow au politicien William Jennings Bryan. Scopes doit payer une amende 100$ en plus des frais de procédure mais n'aura pas à le faire à cause d'un appel en Janvier 1927 de la Court Suprême du Tenessee pour vice de procédure.
- **13 Juin** : Première Conférence Internationale Féministe à Genève. Des images de moulins à vent révolutionnaires sont transmises d'Anacostia à Washington pour la première démonstration publique d'un système télévisuel, créé par Charles Francis Jenkins.
- **17 Juin** : Traité de Genève sur les armes chimiques et bactériologiques.
- **18 Juillet** : Première exposition art déco à Paris. Le nom de ce courant vient du nom de l'exposition : Exposition Internationale des Arts Décoratifs et Industriels Modernes.
- **Octobre** : L'artiste de cabaret Joséphine Baker exporte sa Revue Nègre à Paris au Théâtre des Champs Elysées où elle fera fureur avant d'envahir l'Europe.

Informations diverses

- Ho Chi Minh fonde le Parti National Vietnamien
- Chrysler Corporation est créée par Walter Chrysler
- Le premier motel, Milestone Motel, ouvre à Monterey en Californie
- Publication du premier volume de Mein Kampf d'Hitler
- Theodore Dreiser publie An American Tragedy
- Début de la célébrité posthume pour Franz Kafka avec Le Procès
- George Bernard Shaw remporte le Prix Nobel de littérature
- George Balanchine devient le maître chorégraphe des Ballets Russes en France
- La synthèse des hydrocarbures, menant au pétrole synthétique, est découverte en Allemagne
- Création de la mécanique quantique par W.K. Heisenberg et Niels Bohr
- Démonstration de la cellule photoélectrique en Amérique

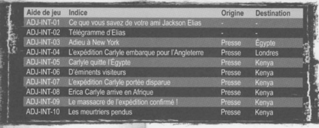
Quelle équipe d'investigateurs pour survivre aux Masques ?

Si cette question avait une réponse, on la trouverait sur tous les sites web dédiés de près ou de loin à *L'Appel de Cthulhu*. Il n'y a en effet pas d'équipe idéale mais certaines composantes restent nécessaires :

- **Moyens financiers** : il va falloir voyager, par train, chameau, avion, chaise à porteur, voiture, se loger, sans doute acheter quelque menu matériel de campagne pour vaquer aux habituelles occupations de tout bon investigateur. Quelques fortunés seraient donc les bienvenus, qui sait, un mécène, une société au budget conséquent
- **Temps libre** : c'est fou le temps que l'on passe à ne pas pratiquer la profession qu'on a mis tant de temps à choisir à la création de son personnage. Les Masques n'y dérogent pas : même un médecin compréhensif ne vous fera pas un mot pour 1 an. Mais si c'est une mission pour une université, un besoin de couper les ponts et de se retrouver, une raison pour fuir ennemis ou quotidien seraient de louables raisons
- **Parler seulement anglais** suffira quasiment partout mais n'hésitez pas à guider vos joueurs sur les langues (sachant que dans le lot que vous leur proposez, seules certaines seront utiles)
- **Un baroudeur** qui a déjà usé son fouet et son chapeau peut aussi être un plus

Pour ce type de campagne une solution peut être celle employée par les aventures de la Nightmare Agency publiées pour *L'Appel de Cthulhu* : monter une société secrète, un club de gentlemen, ou simplement réunir à nouveau une équipe encore viable déjà soudée par les adversités précédentes.

Note : les options de lancement de campagne plus ou moins retenues dans cet ouvrage sont détaillées dans le chapitre suivant.



Aide de jeu	Indice	Origine	Destination
ADJ-INT-01	Ce que vous savez de votre ami Jackson Elias	-	-
ADJ-INT-02	Télégramme d'Elias	-	-
ADJ-INT-03	Adieu à New York	Presse	Égypte
ADJ-INT-04	L'expédition Carlyle embarque pour l'Angleterre	Presse	Londres
ADJ-INT-05	Carlyle quitte l'Égypte	Presse	Kenya
ADJ-INT-06	D'éminents visiteurs	Presse	Kenya
ADJ-INT-07	L'expédition Carlyle portée disparue	Presse	Kenya
ADJ-INT-08	Erica Carlyle arrive en Afrique	Presse	Kenya
ADJ-INT-09	Le massacre de l'expédition confirmé !	Presse	Kenya
ADJ-INT-10	Les meurtriers pendus	Presse	Kenya



Impliquer les investigateurs

On est dans une aventure de *L'Appel de Cthulhu* donc la sempiternelle question va se poser, à l'aube de cette titanesque campagne : comment impliquer les investigateurs en évitant la lettre d'un proche, la vieille demeure de famille ou l'inconnu qui vient vous voir sans autre raison que de vous mettre dans un pétrin sans nom.

Les aides de jeu à disposition

Ces dix aides de jeu vous aideront à impliquer au mieux vos joueurs. Elles sont développées plus loin dans ce chapitre, accompagnées de conseils quant à leur utilisation.

Côté investigateur

- **Amitié** : l'investigateur est un très bon ami de Jackson Elias. Il peut être un ancien camarade de faculté, un confrère ethnologue ou un spécialiste des sciences occultes avec qui converser. Sa mort l'attriste énormément et il souhaitera le venger.
- **Féru d'occultisme** : l'investigateur a publié un ou plusieurs ouvrages qui traitent de l'occulte. Il a été sollicité par Jonah Kensington pour étudier la véracité des notes d'Elias et effectuer un travail de rédaction et d'organisation sur leurs contenus.

- **Policier** : l'investigateur est un inspecteur de police qui vient d'être chargé d'apporter son soutien sur l'enquête des crimes rituels se déroulant à New-York ou un détective privé engagé par la veuve d'une victime pour retrouver les responsables.
- **Engagé pour retrouver Roger Carlyle :** un cabinet d'avocats, un cabinet d'assurances, ou un journal à scandales désire une preuve de vie (ou de mort) de Roger Carlyle. Il organise la rencontre avec le ou les investigateurs. Peut-être que le cabinet ou le journal sollicite Jonah Kensington qui a connaissance des écrits d'Elias pour monter une équipe d'investigateurs ?

Il y a toujours la possibilité de monter une agence ou une organisation. Mais on peut aussi laisser aux joueurs le soin de trouver de bonnes raisons : par exemple pour un joueur enquêteur sur la piste d'un autre membre de l'équipe, lui-même ayant commis quelques menus forfaits. Ou alors un groupie d'une personnalité de l'époque incarnée par un autre investigateur.

- **Aline Schaffer** la grande reporter anglaise pour le *Times* sera suivie dans ses pérégrinations par le jeune et fraîchement sorti de l'école de journalisme de Birmingham (Royaume-Uni), Watson Oneill
- Le célèbre trompettiste de jazz **Jewell Jordan**, toujours suivi par son impresario, amis des stars, Donald Clay
- **Jesse Shaw**, petite frappe, et monte-en-l'air « trop » reconnu dans la banlieue new-yorkaise, va se faire passer pour un détective privé pour quitter le territoire... avec sur ses basques, celui qui fit tomber le Gang des Ford T, l'inspecteur Marshall Tolbert

Côté équipe

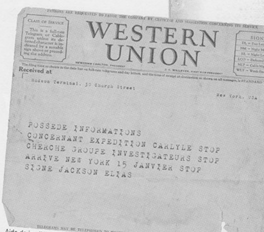
Classique : l'ami de Jackson Elias
Début janvier 1925, un des investigateurs reçoit un curieux télégramme (cf. Aide de jeu ADJ-INT-02 ci-contre) envoyé par radio depuis un navire en mer. Le signataire est Jackson Elias, un écrivain avec qui le personnage entretient depuis longtemps une correspondance régulière.
Tous deux sont de bons amis, même si Elias reste rarement longtemps au même endroit. Choisissez l'investigateur destinataire - il peut appartenir à n'importe quelle profession. Elias est un écrivain spécialisé dans les cultes religieux mystérieux et l'occulte. Sceptique inébranlable, il est pourtant fasciné par le surnaturel. Ses livres traitent généralement des cultes de la mort - les plus sanglants qu'il arrive à découvrir. Il ne s'effraie pas facilement et garde les pieds fermement sur terre.
Donnez les renseignements (cf. Aide de jeu ADJ-INT-01 ci-contre) au joueur de l'investigateur choisi - il contient tout ce qu'il

Ses ouvrages décrivent et analysent les cultes de la mort.
Son livre le plus célèbre s'intitule Les Fils de la Mort et
traite des communautés thugs dans l'Inde moderne. Elias
parle couramment plusieurs langues et voyage sans cesse. Il
est sociable et ne refuse pas un petit verre de temps à
autre. Il fume la pipe. C'est aussi un coriace, solide et
ponctuel, qui n'a pas peur de la bagarre ou des autorités.
C'est d'abord un autodidacte et ses travaux de recherche très
fouillés semblent s'appuyer sur une expérience de première
main. Très secret, il ne parle jamais de ses projets avant
d'en avoir terminé la rédaction.
Tous ses ouvrages expliquent comment les cultes exploitent
les peurs de leurs adeptes. Elias est un sceptique qui n'a
jamais découvert de preuves démontrant l'existence des pou-
voirs surnaturels, de la magie ou des dieux ténébreux. Pour
lui, les adeptes des cultes de la mort se caractérisent
d'abord par leur folie et leur complexe d'infériorité. Ils
massacrent des innocents pour se sentir puissants ou élus.
Les cultes attirent essentiellement les faibles d'esprit,
même si leurs chefs sont généralement très intelligents et
manipulateurs. Lorsqu'un culte cesse de terrifier, il dispa-
raît inéluctablement.

- Des Crânes sur le Fleuve (1910). Traite du culte des chasseurs de têtes du bassin de l'Amazone.
- Les Maîtres des Arts Noirs (1912). Un survol des cultes sorciers à travers l'histoire.
- Le Chemin de la Terreur (1913). Analyse le système de la peur employé par les cultes. Une introduction enthousiaste de Georges Sorel.
- Un Cœur Encore Fumant (1915). La première partie traite des cultes de la mort historiques de la civilisation maya. La seconde décrit certains cultes de la mort existant encore au sein de l'Amérique Centrale actuelle.
- Les Fils de la Mort (1918). La communauté thug moderne. Elias l'a infiltrée pour écrire ce livre.
- Les Cultes de Sorcières en Angleterre (1920). Les cercles de sorcières de neuf comtés anglais et des interviews de sorcières anglaises modernes. Rebecca West a jugé qu'une partie de la documentation était insignifiante et abusivement exploitée.
- Le Pouvoir Noir (1921). Suite du Chemin de la Terreur, on y trouve les interviews anonymes de plusieurs chefs de cultes.

Tous ces ouvrages sont publiés par Prospero Press à New York - éditeur, Jonah Kensington. Ce dernier, un ami intime de Jackson Elias, vous connaît bien.

Aide de jeu INT-01 - Ce que vous savez sur votre ami Jackson Elias


WESTERN UNION

Received at
Hudson Terminal, 30 Church Street
New York, USA

POSSEDE INFORMATIONS
CONCERNANT EXPEDITION CARLYLE STOP
CHERCHE GROUPE INVESTIGATEURS STOP
ARRIVE NEW YORK 15 JANVIER STOP
SIGNE JACKSON ELIAS

Aide de jeu INT-02 - Télégramme d'Elias

sait à propos de son ami. De plus il sait que cet homme de 38 ans, aux cheveux bruns, de taille et corpulence moyennes, affiche généralement une humeur joyeuse et amicale. Orphelin, né à Stratford dans le Connecticut, il a appris très tôt à se débrouiller seul. Il n'a ni famille ni adresse permanente. Il l'apprécie beaucoup, même si des mois, voire des années, séparent chacune de leurs rencontres. Il serait très affecté par sa mort. Les Jackson Elias sont le sel de la terre.

À la réception de ce télégramme, l'investigateur doit mettre sur pied une équipe composée d'au moins six personnes. Étudiez la composition du groupe et ajustez la puissance des adversaires que vous allez lui opposer. Prenez pour ce faire le temps nécessaire et accordez aux investigateurs les délais qui leur permettent de se rassembler.

Le 15 janvier, Elias téléphone à son ami investigateur pour l'inviter à le rejoindre à l'hôtel Chelsea, chambre 410, à 20 heures. Il se montre bref et nerveux, comme s'il avait peur de quelque chose. Ce n'est pas son genre (cf. Aide de jeu ADJ-INT-01). Il n'ajoute rien de plus au téléphone et raccroche immédiatement si on insiste. À l'hôtel Chelsea, sa chambre ne répond pas : Jackson est ressorti, anxieux d'ajouter encore à ce qu'il sait sur le culte de la Langue Sanglante.

Soulignez l'étrangeté de son comportement et essayez d'exciter la curiosité de tous les joueurs : pourquoi cet écrivain reconnu aurait-il besoin d'une si brillante équipe d'investigateurs ?

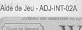
Cette hypothèse sous-tend que les investigateurs se connaissent déjà où qu'ils sont des personnes connues dans leurs disciplines, activités qui seraient susceptibles d'être très utiles dans ce cadre. Délicate car très convenue, elle s'adapte parfaitement à une équipe déjà constituée après une voire quelques aventures.

Conseil

- Il paraît un peu prématuré de parler déjà du culte de la Langue Sanglante sachant que cette piste est immanquable du fait du symbole sur le front d'Elias, gravé après son assassinat. Laissez vos joueurs remonter la piste, chercher des contacts et des spécialistes.
- La rencontre du/des personnages avec Jackson Elias peut être le prétexte à un scénario introductif placé quelques séances avant le début de la campagne. C'est un globe-trotteur pour ses ouvrages, le croiser est plausible.

Variation intéressante

L'une des difficultés de cette option classique réside dans le fait qu'il revient à un des investigateurs (l'ami), de monter l'équipe alors qu'il ne connaît sans doute pas les autres personnages, leurs professions et les points qui pourraient les décider à se joindre à cette rencontre.



Aide de Jeu - ADJ-INT-02A

WESTERN UNION

Received at Hudson Terminal, 30 Church Street — New York, 02A

BESOIN D AVIS POUR MON PROCHAIN LIVRE STOP
DU LOURD STOP
UN INDICE STOP
L EXPEDITION CARLYLE STOP
ARRIVE NEW YORK 15 JANVIER STOP
SIGNE JACKSON ELIAS

Aide de Jeu - ADJ-INT-02B

WESTERN UNION

Received at Hudson Terminal, 30 Church Street — New York, 02A

RETOUR D UN SACRE VOYAGE STOP
AI DE QUOI RACONTER STOP
SUR LES TRACES EXPEDITION CARLYLE STOP
ARRIVE NEW YORK 15 JANVIER STOP
SIGNE JACKSON ELIAS

WESTERN UNION

Received at Hudson Terminal, 30 Church Street — New York, 02A

ME PORTE BIEN STOP
MAIS TU DOIS ENTENDRE CA C EST ENORME STOP
CONCERNE EXPEDITION CARLYLE STOP
ARRIVE NEW YORK 15 JANVIER STOP
SIGNE JACKSON ELIAS

Aide de Jeu - ADJ-INT-02C

WESTERN UNION

Received at Hudson Terminal, 30 Church Street — New York, 02A

VAIS AVOIR BESOIN DE TON AIDE STOP
POSSEDE INFORMATIONS CONCERNANT EXPEDITION CARLYLE STOP
RESTE DISCRET STOP
ARRIVE NEW YORK 15 JANVIER STOP
SIGNE JACKSON ELIAS

Aide de Jeu - ADJ-INT-02D

Prenons donc plutôt comme hypothèse que Jackson Elias connaît les investigateurs chacun de leur côté. C'est un écrivain baroudeur qui s'intéresse aux sectes de par le monde, il peut donc connaître :

- D'autres écrivains, d'autres éditeurs avec qui il aurait travaillé avant
- Des aventuriers de tout poil
- Des mécènes riches croyant en son travail
- Des journalistes intéressés par son travail
- Des médecins qui auraient pu le traiter de retour de pays lointains d'où il aurait ramené des maladies exotiques
- Des hommes de loi prêts ou ayant déjà défendu sa cause pour des ouvrages un peu trop controversés

Dans ce cas, expliquez à chacun ce qu'il sait sur Elias (cf. Aide de jeu ADJ-INT-01), (faites-le discrètement pour ne pas gâcher l'effet de la rencontre à l'hôtel Chelsea) et transmettez-leur le télégramme :

- Des options différentes du télégramme sont possibles en fonction du rapport Elias-investigateur (cf. Aides de jeu ADJ-INT-02A, ADJ-INT-02B, ADJ-INT-02C et ADJ-INT-02D ci-contre)
- Ou alors pour éveiller la curiosité de vos joueurs, précisez à vos joueurs que le télégramme comporte 4-5 adresses différentes (en fonction de votre nombre d'investigateurs)... vous et sans doute les autres destinataires. Mais qui sont-ils ?

Mandatés par un organisme

Être mandaté ou appartenir (dans ce cas, vous pouvez jouer les entretiens d'embauche comme scénario d'introduction) à une organisation permet de faciliter beaucoup de choses lors du jeu en campagne :

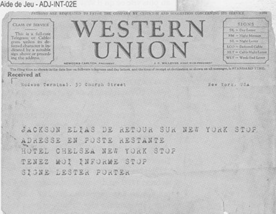
- une cohésion, un peu forcée, mais justifiée dès le départ du groupe d'investigateurs
- des ressources, des contacts, voire même des comptoirs dans différents pays
- des possibilités de personnages de rechange en cas de mort et un suivi de la campagne qui se fait de façon cohérente

Université

L'université Columbia est une université privée située à Manhattan (2960 Broadway). Elle fait partie des huit prestigieuses universités de l'Ivy League (ivy, « lierre » en anglais, fait référence aux lierres qui poussent sur les murs des bâtiments, symbole de leur ancienneté). Jackson Elias est entré en contact à plusieurs reprises avec leur département d'ethnologie pour ses ouvrages. Il y connaît notamment le professeur Lester M. Porter, l'un des responsables du département qui lui a proposé plusieurs fois de servir de mécène pour ses recherches sur les populations du monde, qu'il a acceptée pour ses recherches sur l'expédition Carlyle, sachant qu'il allait devoir beaucoup voyager et que son éditeur ne pourrait tout financer.

Mettant fin à un silence de plusieurs semaines après des rapports sibyllins sur sa progression, il serait de retour sur New York mais n'a toujours pas contacté l'université. Le professeur Porter n'en a pas fait part à sa hiérarchie, il fait donc appel à de vieux amis ou à des connaissances pour lever le voile. Les investigateurs sont donc contactés via télégramme où qu'ils se trouvent (il serait préférable qu'ils ne soient pas à l'autre bout du pays) (cf. Aide de jeu ADJ-INT-02E ci-contre).

Aide de Jeu - ADJ-INT-02E


WESTERN UNION

Received at

Hudson Terminal, 30 Church Street — New York, USA

JACKSON ELIAS DE RETOUR SUR NEW YORK STOP
ADRESSE EN POSTE RESTANTE
HOTEL CHELSEA NEW YORK STOP
TENEZ MOI INFORME STOP
SIGNE LESTER PORTER

Les investigateurs risquent de se rendre de ce pas à l'hôtel Chelsea. La logeuse leur répondra qu'en effet Monsieur Elias réside ici mais n'est pas présent, mais s'ils veulent lui laisser un mot.

Avec cette option, à vous de choisir si certains investigateurs se connaissent déjà où si le docteur Porter a lancé plusieurs bouteilles à la mer pour multiplier ses chances de trouver une aide. S'ils ne se connaissent pas, cela peut être l'occasion d'une rencontre fortuite à l'hôtel.

Groupement d'intérêt

Un groupement d'investisseurs (société d'assurance, cabinet d'avocats, étude notariale, journal à scandale) à la déontologie plus ou moins correcte, le cabinet McGonagle & Sons, situé dans Manhattan (Broadway - 94e W), s'est intéressé à la famille Carlyle suite à l'annonce par la presse du drame de l'expédition du même nom.

- Roger très probablement disparu, Erica, sa sœur, aux commandes, tout semble se profiler pour une opération sur la fortune des Carlyle
- Roger était un pantin facilement manipulable à la tête de cet empire, il faut absolument le retrouver pour remplacer Erica, beaucoup plus dure en affaires et expansionniste

• Erica et Roger n'entretenaient pas de rapports très proches pour une famille, et si Erica avait commandité le meurtre de son frère pour reprendre les rênes ?

Mais tout récemment, il semblerait qu'un auteur de livres spécialisé sur les sectes, un certain Jackson Elias, soit rentré à New York avec des informations sur l'expédition. Que sait-il ? Il aurait apparemment voyagé sur plusieurs continents, du nouveau sur l'expédition ? Tout cela ne ferait pas les affaires des McGonagle, il faut donc savoir au plus vite ce qu'il s'est passé. Et c'est là que les investigateurs entrent en piste.

Soit le groupe a une équipe (les investigateurs), soit pour se dédouaner de toute intervention, elle va faire appel à un groupe indépendant monté de toutes pièces (les investigateurs). Dans le second cas, une option serait de passer par le proche de Elias, Jonah Kensington, pour que ce soit lui qui monte l'équipe.

La mission confiée à l'équipe est d'appendre (avant d'éventuels adversaires) ce que sait cette personne au sujet de l'expédition et de ses éventuels survivants. Dans ce but, un succinct curriculum vitae (cf. Aide de jeu ADJ-INT-01) leur est fourni. L'aventure débutera quand ils seront contactés par leur employeur car celui-ci a obtenu l'information comme quoi le « suspect » serait descendu à l'hôtel Chelsea de New-York. De là, planque devant l'hôtel, filature,... jusqu'au soir fatidique de janvier 1925 où nos enquêteurs sont, bien entendu, dans les parages.

Autres pistes possibles

La rencontre totalement fortuite

En rentrant d'une soirée (vernissage ou autre conférence où les investigateurs se sont rencontrés), passant devant l'hôtel Chelsea, ils entendent du bruit dans la ruelle ou ils tombent sur des hommes en fuite (assassins de Jackson Elias).

Investigateur écrivain

Si l'un de vos joueurs se dirige vers la profession d'écrivain, voire d'écrivain occulte, il peut être contacté directement par Jonah Kensington des éditions Prospero Press. Ce dernier a reçu les notes d'un de ses auteurs (Elias) et souhaite qu'un travail de rédaction et d'organisation soit effectué.

Dans tous les cas

Si les investigateurs ne vivent pas à New York, ils devront s'y rendre. La maison d'édition d'Elias (Prospero Press) ou son éditeur (Jonah Kensington) peuvent relayer les messages.

Tous les investigateurs se souviennent probablement du massacre de l'expédition qui ne date que de quelques années. Ils disposent de toute façon d'assez de temps pour faire des recherches. Les Aides de Jeu qui la concernent sont extraits du New York Pillar/Riposte, mais tout journal abonné à l'agence de presse Reuters conserve les mêmes documents dans ses archives. Il s'agit des Aides de Jeu n° 3 à 10 ; ces articles de presse couvrent la constitution, les déplacements et la triste fin de l'expédition Carlyle.

Erica Carlyle, sœur de Roger, vit à New York. Elle peut fournir aux investigateurs bon nombre de renseignements (cf. « Erica Carlyle », page 44 du chapitre américain).

Gérer une équipe de campagne

Que l'on soit gardien débutant ou expérimenté, une campagne, c'est avant tout de la gestion de groupe. Gérer les sensibilités, les disponibilités, les caractères, les aspirations.

L'intérêt d'une campagne est que tout le monde y trouve sa place. Il vous faudra par exemple un archiviste (pour les aides de jeu), un maître du temps (pour gérer les dates), un rédacteur en chef (pour les rapports de partie mais aussi par exemple, pour les rapports envoyés à fréquence régulière à d'autres personnages, potentiellement les remplaçants en cas de drame), un bibliothécaire (qui peut s'occuper de répertorier les ouvrages et autres sortilèges du Mythe).

L'idéal sera de faire une petite partie sur 1 ou 2 séances si vous ne connaissez pas bien votre équipe pour déceler les caractères : organisé, timide, fonceur... Ainsi vous saurez à quoi vous attendre et à qui attribuer les tâches. Dans les Masques, tout le monde y trouvera son compte, soyez-en sûrs !

Un conseil avant d'en arriver à l'inévitable est d'encourager vos joueurs à laisser une trace de leur passage, un suivi de leurs investigations. Que ce soit sous forme de journal intime, de correspondance ou de rapport au bureau, ce lien vous sera crucial si jamais le destin s'acharne.

• **La mortalité ou doser la difficulté :** Coupons tout de suite court à une rumeur persistante concernant les Masques de Nyarlathotep : cette campagne n'est mortelle que si tel est votre désir comme gardien. Ce n'est pas une campagne facile, les dangers sont innombrables, les adorateurs légions, mais c'est avant tout l'esprit que vous voulez lui insuffler qui en calibrera la mortalité. Il faut bien entendu que vos joueurs sentent la montée en puissance de l'intrigue, le fait que d'anonymes, ils vont devenir des gêneurs avant de passer au stade de cibles pour l'ennemi. Mais dans ce cadre, vous pouvez les frustrer par d'autres moyens qu'en décimant l'équipe entière :

• **Les contacts qu'on leur donne**, s'ils ont déjà été mis sous pression par quelque homme de main, seront plus difficiles à rendre loquaces. « Je ne peux pas vous

en parler... », « Je ne comprends pas très bien l'anglais, désolé... ». Besoin d'être plus clair ? Et bien le contact n'est plus « disponible » pour une durée indéterminée... L'idéal dans ce cas est de taper sur le personnage non joueur duquel vos joueurs se sont entichés et à qui ils font confiance ;

- **Toujours autour des contacts**, un allié peut à présent se faire plus évasif dans ses réponses, voir éconduire des enquêteurs trop pressants ;
- **La famille.** L'un de vos investigateurs a monté un historique aux petits oignons avec résidence secondaire, enfants, chien et... mais au fait, pourquoi son aimante femme ne répond pas à ses télégrammes depuis quelque temps...
- **Le kidnapping** a le mérite d'être persuasif et explicite. Par contre, dans ce cas, préparez-vous à des réactions assez diverses de votre équipe : abandon, prise d'assaut, de quoi monter quelques séances parallèles !
- **Classique du cinéma**, tuer les seconds rôles, c'est-à-dire les PNJ qui entourent les investigateurs, souvent comme représailles de leurs actions indiscrètes : ils se sont fait remarquer, mais comme ils n'ont pas pu être atteints directement, ce sont ceux qui les entourent qui prennent.

Finalement, c'est de savoir qu'une piste se ferme qui peut être tout aussi voire plus impactant qu'une mort violente.

Mais si cela devait arriver, nous y avons pensé. Dans les différents chapitres de la campagne, parmi le casting des personnages non joueurs, certains vous seront présentés comme étant des investigateurs potentiels. Rien de mieux que d'intégrer un contact déjà croisé plusieurs fois à qui a gagné notre confiance.

Une dernière remarque sur ce sujet : pour niveler la difficulté, préférez toujours moins d'adversaires plus difficiles que des nuées de Profonds errants. La chance sourira toujours plus à un groupe nombreux luttant contre une seule menace.

Remonter une équipe

Si vous n'avez pu faire autrement que de perpétrer un génocide à votre table, rien n'est perdu. Mais vous allez devoir choisir parmi deux options :

- Punir vos joueurs qui en sont arrivés là que par leurs actions irraisonnées : on repart de zéro. Allez hop, on jette les fiches. Piochez ensuite l'un de leurs derniers contacts et ça va être à lui (quelque peu « inquiet » sans nouvelles depuis 2 semaines) de contacter une nouvelle équipe ;
- S'ils ont, sur vos conseils ou non, opté pour le suivi de leurs investigations, une nouvelle équipe peut « tomber » sur ces derniers témoignages accablants de personnes d'exception, fauchées par le hasard si acharné parfois.



À géométrie variable

Ne nous le cachons pas, une soirée pizza et un après-midi pschitt orange ne vont pas suffire à mettre un genou à terre au Messager. Toute la puissance de cette œuvre rôlistique ne peut se révéler que pendant de longues séances et de préférence avec les mêmes joueurs. Le jeu de rôle rassemble tous les âges et toutes les professions, mais cela peut poser des soucis de disponibilité sur des aventures au long cours.

Dans une campagne chapitrée et aux nombreux catalogues de destinations, il est plutôt aisé de faire réapparaître un investigateur de l'occulte après un certain temps. Par contre, pour qu'il s'éclipse quelques séances, il faut trouver une raison cohérente comme :

- **Le passage par la case hôpital** : classique ou psychiatrique, avançant dans la campagne, des notes tels les points de vie et la santé mentale risquent de descendre, alors pourquoi ne pas organiser un petit traitement sur quelques jours voire quelques semaines ? (le regain obtenu permettra de faire rapidement de ce personnage « de retour » une ressource capitale pour l'équipe.
- La famille ou la profession peuvent soudain nécessiter **une absence de plus ou moins longue durée**
- Pour relancer le flux de l'aventure, **une disparition un peu douteuse** : que ce soit un kidnapping ou une absence due à la lecture d'un livre impie par exemple

L'important est d'essayer de prévoir au maximum ces périodes pour les intégrer aux scénarios.

Reprendre après une pause

Mobiliser une équipe sur une longue période n'est pas chose aisée, alors imaginons qu'après plusieurs mois de pause, vous vous replongiez dans les Masques...

Préparer le black-out

Demandez bien à vos joueurs, avant, de :
- Lister les pistes (en notant bien les noms et les pays de destination)
- Lister les objets et aides de jeu qu'ils ont en leur possession
- Lister les contacts à qui ils ont parlé de leur expédition : au bureau, à la famille, à d'autres PNJs

À vous de bien penser à noter :
- Ce qu'ils savent globalement
- Une sorte de degré d'énervement des adorateurs à leur encontre
- La scène précise de l'arrêt (préférer une scène calme, un trajet long ou autre)

Et ça repart !

- Ils ne savent pas par où commencer ? Préparez une scène dans un bar, sur une terrasse, durant laquelle un individu (lié aux cultes ou non) va venir leur voler l'aide de jeu qui va les relancer : course après le mécréant, interrogatoire,...
- Ils peinent à se remettre dans le bain ? L'enlèvement : un des investigateurs se fait kidnapper par le culte local (interrogatoire, torture,...). Les cauchemars de Monsieur N : débutez par une soirée... puis la nuit, envoyez-leur des rêves avec des images atroces de cataclysme, quitte à les placer dans la peau des bourreaux, mais surtout, situant l'action du cauchemar par petites touches géographiques, ou par des détails qui les remettraient sur la bonne piste.
- Ils sont tranquillement en train de commander au restaurant en plein Caire : un énergumène complètement fou se précipite à leur table, tenant de leur murmurer quelque chose, mais se voyant repoussé, il change complètement de comportement et se met à hurler en les pointant d'un doigt taché de tabac, l'œil jaune et fiévreux : « Ce sont eux ! ! EUX ! ! Le Pharaon les a vus, il sait qu'on les protège, il faut les livrer à l'homme en noir. Il faut nous sauver ! Sauvez-vous ! » Et il part en courant vers le désert... vers un site particulier, piste ravivée pour les investigateurs ?

Et si ça ne vous convient pas, il y a les classiques :

- **Nourriture empoisonnée ou droguée** : retrouver le commanditaire
- **L'article de journal** : la photo ressemble étrangement à un membre de l'expédition
- **La possession après contact avec un artefact** : écriture automatique et incompréhensible d'un des personnages la nuit dans sa chambre
- **Attaquez-vous à la famille** : envoi d'un doigt dans une boîte sommant de venir chercher le reste, décès naturel obligeant à revenir dans un pays, et ainsi apparaître à nouveau sur le radar du culte local

Conseils divers

Pas mal de séances (les retours de temps de jeu vont de 50 heures à plus d'une centaine d'heures) seront nécessaires pour venir à bout des plans de Nyarlatothep. Chaque chapitre proposant une ambiance très différente, renouveler la forme ne sera pas trop délicat. Là où il va vous falloir user de votre art de gardien, cela concernera le fond. On peut vite arriver au raccourci que chaque partie fonctionne de façon identique :
- Arrivée dans la ville principale du pays
- Enquête sur le groupuscule local
- Destruction dudit groupe

Foncièrement c'est un peu vrai, mais dans les faits, ce sera faux :
- Enquête sur meurtre et sur la disparition d'une expédition
- Qui en sont réellement les commanditaires
- Sur la piste de l'expédition, qu'est-il arrivé dans le désert
- Là où la tragédie a eu lieu
- Reste-t-il quelqu'un de vivant
- Les vrais objectifs sont révélés

C'est dans cette idée que vous devez organiser la campagne. Oui il y aura un groupe à chaque endroit, ou plutôt une branche du culte. Oui il faudra enquêter à chaque fois. Mais :
- Débuter par un meurtre ou une attaque en train plutôt qu'une simple arrivée en touriste
- Mener une enquête dans des conditions climatiques hostiles, tout comme peut l'être la population
- Appréhender des adversaires comme des fous dangereux sans bornes ou de machiavéliques calculateurs séducteurs
- Faire le tri dans les vraies et les fausses pistes (quasiment une par chapitre)
- Être conscient de ses capacités en laissant peut-être des échecs annexes de côté pour se ruer sur un succès retentissant

Chaque branche du culte de Nyarlathotep n'a pas à être détruite pour que la campagne soit réussie. Les investigateurs ne sont pas obligés d'arriver à chaque fois le soir de la cérémonie : ils peuvent saboter les installations ou les lieux en avance et fuir vers une destination suivante pour prendre de vitesse leurs adversaires.
Ce sera à vous de jouer sur tous ces mécanismes.



Ambiance(s)

Le maître mot de cette campagne doit être « ambiance ».

Exotisme...

On ne va pas aller jusqu'à vous conseiller de jouer les chapitres égyptiens, africains et australiens en été, sous un soleil de plomb sur votre terrasse, mais préparez du mieux possible vos ambiances :

- En arrivant : quelle impression, visuelle, olfactive, auditive ; organisation géographique globale du lieu
- Comment sont les gens, leur langue maternelle est-elle chantante, semblent-ils se méfier de l'étranger
- Y a-t-il une différence ville-campagne (jungle, savane, désert)

Dans ce cadre, aucun d'entre nous n'ayant vécu à cette époque (enfin sans doute), les plans des lieux ne sont là que pour fixer les idées et vous donner des repères. La réalité devait sans doute être tout autre. Le but étant de mêler de façon la plus homogène, données réelles, glanées et inventées pour servir l'intrigue.

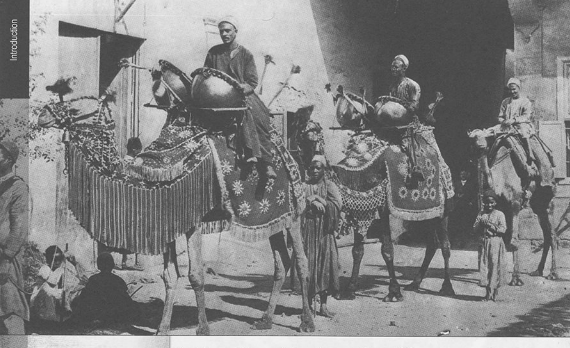
Tout cet ouvrage va vous fournir le maximum d'aides et de conseils possibles (des livres, des musiques d'ambiance,... (cf. *Les Inspirations*, p. 38) mais une fois derrière l'écran, ce sera à vous de décrire les atmosphères et jouer les accents.

Et pour conclure ce point, puisque l'on joue dans l'univers créé par Howard Philips Lovecraft, un petit tour dans sa bibliographie ne sera pas de trop : *Dans l'Abime du Temps, Prisonnier des Pharaons, L'Appel de Cthulhu, Le Cauchemar d'Innsmouth, Celui qui Chuchotait dans les Ténèbres.*

...Horreur...

Cela ne vous échappera pas à la lecture de ces pages, l'horreur monte en puissance tout au long des chapitres. Il ne faut pas se cacher que personne, joueur ou personnage, ne ressort indemne de cette expérience. En tant que gardien, votre tâche va être multiple :

- Évitez de pousser vos joueurs au défaitisme face à de telles horreurs : il y a toujours un sommet à la pyramide, un engrenage sur lequel la mécanique repose tout entière
- Mais rappelez-leur de temps à temps leur condition de mortels
- Faites leur garder à l'esprit la dangerosité du Mythe : les artefacts et autres livres ne sont pas anodins (la cale d'un navire qu'ils empruntent prend subitement feu, les gens deviennent lunatiques à leur contact prolongé,...), les adorateurs ne sont pas tous des hurluberlus sautillants et nus voués à une pratique débridée du sexe (ils sont calculateurs et un jour ou l'autre prendront conscience qu'il faut arrêter ces gêneurs !)



La tâche est délicate car à force de tests de folie, de descriptions horrifiques et de scènes d'action, le feutré de l'horreur lovecraftienne peut s'émousser. Optez peut-être dès le départ pour une option suggestive : ne décrivez quasiment jamais les monstres, ou alors de façon brute et incomplète, laissez faire les sens. Un vampire de feu devient une chaleur intolérable et vibrante, un grésillement de la peau, une impossibilité de respirer. Lorsqu'ils verront réellement et totalement une horreur du Mythe, alors vous aurez conservé votre effet !

...Compte à rebours...

Et en fond, cette terrible impression qu'à chaque fois que l'on quitte un endroit, on vienne à peine de rattraper le coup d'avance que maintiennent les adorateurs. Eux sont partout à la fois, vous, vous êtes seuls, vous allez devoir même mettre les bouchées doubles !

... et crédibilité ?

La majorité des informations que vous trouverez dans cet ouvrage sont extraites de données réelles. Par manque, dans certains cas, elles ont été étoffées par des inventions ou des extrapolations. *L'Appel de Cthulhu* est avant tout un jeu de rôle, le point de vue historique ne doit pas prendre le pas sur le plaisir de jeu.

Mais le gardien doit tout de même faire autant d'efforts que possible pour rendre son univers de campagne crédible. Pour cela, un des ressorts restera toujours les aides de jeu, interactions physiques de vos joueurs avec le monde.

Boîtes d'allumettes, cartes de visite, articles de journaux et correspondances devront être aussi « réelles » que possible.

- **Pour les lettres :** utilisez des polices de caractères manuscrites
- **Pour les documents officiels,** appliquez-leur des tampons, indiquez une adresse pour la société émettrice
- **Pour les articles de journaux**, placez-les au milieu d'autres nouvelles banales et communes, de publicité d'époque

Un bon moyen pour crédibiliser encore d'avantage votre campagne est de confectionner des articles de journaux par exemple, à simple finalité que de relater des événements réels survenus à cette période.

Références rôlistiques & Dernier espoir

Les suppléments pour *L'Appel de Cthulhu* :

- *Les Secrets de New-York* (Éditions Sans Détour) [USA]
- *L'Université Miskatonic* (Éditions Sans Détour) [USA]
- *Le Guide de Londres* (Éditions Descartes) [Royaume-Uni]
- *Le Guide du Caire* (Éditions Descartes) [Égypte]
- *Les Secrets du Kenya* (Éditions Sans Détour) [Kenya]
- *Terror Australis* (Éditions Descartes) [Australie]
- *Les Contrées du Rêve* (Éditions Descartes) [Australie]

Nous avons souhaité développer cette campagne de sorte qu'elle se suffise à elle-même en complément du livre des règles de *L'Appel de Cthulhu 6e édition française*. Certaines informations issues des suppléments cités ci-dessus y ont été incorporées, voire modifiées par rapport à leur version d'origine. Lorsque cela est le cas, c'est la version contenue dans la campagne qui prévaut à celle du supplément dont l'information est issue.

Conseils pour les investigateurs

Pour une fois, dans une campagne, vous aurez un manuel de conseils à confier à vos investigateurs avant que les hostilités commencent. C'est le fameux Manuel de Campagne de la Société Theron Marks, reproduit dans cette campagne ! (cf. page 59)
Ce document constitue une source de précieux conseils pour les joueurs de L'Appel de Cthulhu notamment pour un groupe d'investigateurs se lançant sur cette mythique campagne des Masques de Nyarlathotep.
Distribuez-le aux joueurs dès le début de la campagne afin qu'ils s'en imprègnent.

Vous pouvez également opter pour une version « roleplay » via une remise en main propre par Jonah Kensington lors du premier chapitre de la campagne. En effet, en tant que directeur et propriétaire des éditions Prospero Press, il se doit de vérifier la véracité des ouvrages et essais reçus. De nombreux documents sont parvenus à la maison d'édition sans avoir été publiés faute de recherches concluantes et d'authentification de leur contenu ; il en va de la réputation de la maison d'éditions. Il a reçu un exemplaire du Manuel mais ne pouvant vérifier la véracité de son contenu, il n'a pas donné suite. Des investigateurs écrivains ou spécialistes de l'occulte peuvent très bien l'étudier et fournir leurs conclusions à Jonah.

L'expédition Carlyle

Les expéditions au début du XXe siècle

La plupart des expéditions du début du siècle visent l'exploration du Pôle Sud : l'Antarctique. Si ces projets sont fortement symboliques, ils portent aussi un intérêt géographique, car on ne sait que très peu de choses sur l'intérieur de ce mystérieux continent. La liste suivante est là pour vous donner des idées et des pistes de recherches. Les plus connues sont :

- **1901-1904 : la *British National Antarctic Expedition*** (BNAE), connue plus tard sous le nom de l'expédition *Discovery*, menée par Robert Falcon Scott. Cette expédition, composée d'une cinquantaine d'hommes, vise à explorer un continent qui reste alors en grande partie inconnu
- **1907-1909 : expédition *Nimrod*** (British Antarctic Expedition 1907), menée par Ernest Shackleton. Cette expédition établit un nouveau record en atteignant le Pôle Sud magnétique
- **1910-1912 : expédition *Amundsen***, menée par Roald Amundsen. Il découvre une nouvelle route à travers le plateau polaire et sera le premier à atteindre le Pôle le 14 décembre 1911
- **1910-1913 : expédition *Terra Nova***, officiellement la British Antarctic Expedition 1910, menée par Robert Falcon Scott. Scott atteindra le Pôle Sud après l'expédition Amundsen mais ne reviendra jamais
- **1914-1917 : expédition britannique *Endurance*** (Imperial Trans-Antarctic Expedition), menée par Ernest Shackleton. Cette quatrième expédition britannique en Antarctique vise une traversée continentale. Malgré l'échec de sa mission, cette expédition restera célèbre pour avoir réussi à aller chercher des secours par leurs propres moyens
- Et puis bien sûr celle des **Montagnes Hallucinées** publiée chez Sans Détour

Mais loin de cette froide agitation, à New-York, une autre expédition s'organise.

Carlyle

L'expédition Carlyle quitte New York en 1919. Elle est dirigée par Roger Carlyle, un play-boy millionnaire de 24 ans qui abandonne, à l'étonnement de tous, sa vie de fêtard pour financer et diriger cette expédition archéologique en Égypte. Ses principaux compagnons vont être : Sir Aubrey Penhew (54 ans), noble fortuné et égyptologue de renom ; Hypathia Masters (27 ans), jeune mondaine ravissante, mais aussi photographe et linguiste accomplie ; Jack « Brass » Brady (36 ans), mercenaire, spécialiste des armes, garde du corps et confident de Carlyle ; le Dr Robert Huston (52 ans), psychanalyste à la mode qui interprète les rêves des plus fortunés.
L'expédition navigue jusqu'à Londres où elle retrouve Sir Aubrey Penhew. Quelques semaines plus tard, elle s'embarque pour l'Égypte. À partir du Caire, elle organise plusieurs fouilles dans le désert. On parle alors de découvertes importantes, mais les journalistes n'arrivent à obtenir aucun détail des membres de l'expédition. Le noyau dirigeant de celle-ci embarque ensuite pour Mombasa au Kenya et gagne rapidement Nairobi, à l'intérieur des terres.
Arrivée à Nairobi début août, l'expédition engage vingt porteurs et s'enfonce dans la jungle. Les premiers temps, on l'aperçoit fréquemment, mais ses dernières lettres arrivent début septembre et elle disparaît ensuite complètement. En mars 1920, un Kikuyu informe les autorités de Nairobi de la présence d'hommes blancs près de la Montagne du Vent Noir, le nom traditionnel d'un des sommets kényans. Par la suite, diverses rumeurs suggèrent que l'expédition a été anéantie par des forces surhumaines.
Une équipe de recherche engagée par Erica Carlyle, sœur de Roger, trouve les restes de l'expédition après dix semaines d'efforts.

Astuce

Tout ce que vous n'aurez pas trouvé dans cet abondant opuscule, peut se trouver sur : Trouver Objet Caché (www.tentacules.net) :

- **Verte & Plaisante Contrée**, supplément pour *L'Appel de Cthulhu*, à propos du Royaume-Uni
- **Poulpkasts** : #1 : Comment préparer une partie, #2 : Maîtriser un poulpe, #4 : Comment improviser ?, #5 : Comment décrire ?, #7 : Les à-côtés

Aide de Jeu INT-03 - Adieu à New York

Adieu à New York

Roger Carlyle, le play-boy bien connu, quittera discrètement la Grosse Pomme demain pour les tombes égyptiennes ! Ceux qui se souviennent des beautés que Roger dénichait dans les boîtes de nuit ne doutent pas qu'il parviendra à découvrir quelqu'un - euh, quelque chose d'aussi fabuleux dans les sables égyptiens.

New York Pillar/Riposte, 4 avril 1919

New York Pillar/Riposte, 5 avril 1919

L'EXPÉDITION CARLYLE EMBARQUE POUR L'ANGLETERRE



L'Imperial Standard fait route vers Londres, puis L'Égypte

Dirigée par le célèbre play-boy multimillionnaire Roger Carlyle, l'expédition Carlyle a embarqué ce matin pour Southampton à bord du fameux paquebot britannique l'Imperial Standard.

Contrairement à ce qui avait d'abord été annoncé, l'expédition conduira diverses recherches à Londres sous les auspices de la Fondation Penhew, avant de poursuivre vers l'Égypte le mois prochain. Nos lecteurs se souviennent sans doute de la fabuleuse réception que donna M. Carlyle, maintenant âgé de 24 ans, à l'hôtel Waldorf-Astoria pour sa majorité. Depuis, scandales et indélicatesses sont devenus son image de marque sans que cela nuise à la sympathie que lui portent les habitants de Manhattan.

Les autres membres de l'expédition

L'éminent égyptologue Sir Aubrey Penhew sera le commandant en second de l'équipe et le responsable des fouilles.

Le Dr Robert Huston, un psychologue « freudien » à la mode, accompagnera l'expédition afin de poursuivre des recherches sur les pictogrammes antiques.

Miss Hypathia Masters, souvent associée à M. Carlyle par le passé, jouera le rôle de photographe et d'archiviste.

M. Jack Brady, un ami intime de M. Carlyle, s'occupera de l'intendance.

À Londres, d'autres personnes pourraient se joindre à l'expédition.

Aide de Jeu INT-04
L'expédition Carlyle embarque pour l'Angleterre

Les cadavres déchiquetés des porteurs sont incroyablement bien conservés, même s'ils semblent avoir été mis en pièces par des animaux sauvages. Le coroner ne trouvera pourtant aucune trace de dents sur les os des malheureux. Des mois s'étant écoulés depuis le massacre, le camp a été complètement détruit, en grande partie par les pluies et la végétation. Un examen de la dentition des dépouilles montre qu'aucun des Blancs qui dirigeaient l'expédition n'a été retrouvé (pas de travaux dentaires). Contrairement à ce qu'affirment certains comptes rendus, les cadavres ont été abandonnés à découvert, sans qu'on se soit soucié de les dissimuler. Rapidement, on accuse des hommes de la tribu Nandi. On parle aussi d'un culte païen (la Langue Sanglante), particulièrement influent dans cette région, mais les autorités se moquent bien de ce détail qui ne sera pas mentionné lors du procès. Les accusés sont pendus, les membres de l'expédition déclarés morts et on oublie rapidement cette affaire - un crime chasse l'autre à la une des journaux.
Les investigateurs peuvent obtenir tous ces renseignements, avec un minimum d'efforts.

Chronologie

Bien que certaines des dates indiquées ci-après soient conjecturales ou approximatives, la séquence des événements est correcte.

Le 14 janvier 1926, en accord avec l'édition originale, et pour garder la cohérence des dates, une éclipse totale du soleil à lieu dans le Pacifique, Le portail peut s'ouvrir. Si cette date ne correspond pas aux choix du gardien, que ce soit temporellement ou concernant l'élément déclencheur, la modifier.

Revue de presse

Conseils : comment donner ces informations ?

Il est en effet possible de lancer la campagne, avant de s'asseoir autour de la table. Les articles suivants ont été publiés avant le départ de la campagne, lors de l'expédition Carlyle. Toute personne ayant accès à la presse internationale peut, selon son occupation et ses centres d'intérêts, les avoir lus à l'époque. Plusieurs options pour les donner aux joueurs :

- **le classique :** leur remettre en tout début de partie
- **les archives :** laisser vos joueurs se renseigner d'eux-mêmes en consultant les archives des journaux d'époque
- **le teasing :** avec le mail ou un site web (voir même par lettre), vous pouvez faire monter l'ambiance avant le début de votre campagne en leur envoyant, une par une, ces coupures de presse, vieillies bien sûr

Chronologie

11 janvier 1918	Roger Carlyle consulte pour la première fois le Dr Huston ; il fait depuis quelque temps des « rêves égyptiens ».
16 mars 1918	Imelda Bosch se suicide.
18 septembre 1918	La ravissante M'Weru obsède Carlyle.
3 décembre 1918	Carlyle oblige Huston à accompagner l'expédition sous peine de tout révéler.
3 janvier 1919	Faraz Najir écrit à Carlyle.
5 avril 1919	L'expédition Carlyle quitte New York pour l'Angleterre.
20 avril 1919	L'expédition Carlyle arrive à Londres.
28 avril 1919	L'expédition Carlyle quitte Londres pour Le Caire.
4 mai 1919	L'expédition Carlyle arrive au Caire.
11 mai 1919	Début des fouilles près de Gizeh (achevées le 21 mai).
23 mai 1919	Début des fouilles à Saqqarah (achevées le 31 mai).
1er juin 1919	Début des fouilles à Dhashûr. Carlyle brise le sceau de la Pyramide Rouge.
30 juin 1919	Sacrifice à la Pyramide Inclinée, avec Jack Brady et Auguste Loret pour témoins.
30 juin 1919	Fin des fouilles à Dhashûr.
3 juillet 1919	L'expédition Carlyle se prépare à des « vacances » au Kenya.
18 juillet 1919	L'expédition Carlyle quitte l'Égypte pour le Kenya.
24 juillet 1919	L'expédition arrive à Mombasa, au Kenya.
3 août 1919	L'expédition quitte Nairobi pour un « safari-photo ». Pendant la nuit, Brady et Carlyle s'enfuient discrètement.
4 août 1919	Brady et Carlyle arrivent à Mombasa, puis s'embarquent pour Perth. Destination finale prévue : Shanghai où Brady a des amis.
15 septembre 1919	Brady et Carlyle arrivent à Hong Kong.
17 septembre 1919	La folie de Carlyle s'aggrave. Brady le cache dans un asile de Hong Kong sous le nom de « Randolph Carter ».
11 mars 1920	Erica Carlyle arrive au Kenya pour retrouver les traces de l'expédition.
24 mai 1920	Les restes mutilés de l'expédition Carlyle sont découverts.
19 juin 1920	Cinq hommes de la tribu Nandi sont exécutés après une courte parodie de justice.
? ? mai 1921	Publication du livre de Jackson Elias, Le Pouvoir Noir.
13 juin 1921	Sir Aubrey Penhew arrive en Chine.
30 août 1921	Sir Aubrey reçoit les plans de la fusée envoyés par Huston.
7 septembre 1921	Premières expéditions de matériel vers l'Île du Dragon Gris ; les Profonds apportent leur concours.
13 mars 1923	À Hong Kong, Jack Brady rencontre Nails Nelson.
4 octobre 1923	Sir Aubrey interrompt son travail sur le système de guidage, attendant la contribution de Huston.
19 janvier 1924	Sir Aubrey reprend son travail.
25 juin 1924	Jackson Elias quitte New York à destination de Nairobi.
23 juillet 1924	Elias arrive à Nairobi.
8 août 1924	Jackson Elias écrit à Jonah Kensington.
16 août 1924	Jackson Elias quitte le Kenya pour la Chine.
17 septembre 1924	Elias arrive à Hong Kong.
19 septembre 1924	À Hong Kong, Elias télégraphie à Jonah Kensington pour lui demander de l'argent.
29 septembre 1924	Sir Aubrey achève son missile, même si l'ogive n'est pas encore au point. Ho Fong l'avertit que quelqu'un a découvert leurs plans, sans doute Jackson Elias.
4 octobre 1924	Jackson Elias quitte Shanghai.
7 novembre 1924	Miriam Atwright répond à la lettre de Jackson Elias.
7 novembre 1924	Elias arrive au Caire.
13 novembre 1924	Elias quitte Le Caire pour Londres.
25 novembre 1924	Elias arrive à Londres.
16 décembre 1924	Elias, toujours à Londres, télégraphie à Jonah Kensington.
17 décembre 1924	Elias embarque sur un cargo à destination de New York.
13 janvier 1925	Elias arrive à New York.
15 janvier 1925	Les investigateurs doivent rencontrer Elias, mais ils le découvrent assassiné.

Carlyle quitte l'Égypte

LE CAIRE (AP) - Sir Aubrey Penhew, porte-parole temporaire de l'expédition Carlyle, a annoncé lundi que les principaux membres de l'expédition allaient s'embarquer pour un « repos bien mérité » en Afrique Orientale.

Sir Aubrey a démenti toutes les rumeurs selon lesquelles l'expédition aurait découvert la trace du légendaire trésor des mines du Roi Salomon. Il maintient que le groupe part en safari pour « quelques jours de relâche après nos travaux dans les sables ». Roger Carlyle, le riche chef new-yorkais de l'expédition, n'a fait aucun commentaire ; il souffre toujours de son insolation récente. Au sujet de ce malheureux incident, des experts du cru ont déclaré que l'Égypte était bien trop chaude en cette saison pour les Anglo-saxons. Ils ont ajouté que le jeune Américain n'avait pas été bien inspiré par son enthousiasme démocratique. Il aurait insisté, dit-on, pour manier lui aussi la pelle et la pioche.

New York Pillar/Riposte, 3 juillet 1919

Aide de jeu INT-05 - Carlyle quitte l'Égypte

D'éminents visiteurs

MOMBASA (Reuters) - Les principaux membres d'une expédition archéologique américaine prennent dans notre ville quelques jours de vacances après de longues fouilles en Égypte dans la Vallée du Nil. Notre sous-secrétaire, M. Royston Whittingdon, a présidé un dîner d'accueil donné en leur honneur à Collingswood House au cours duquel Sir Aubrey, l'un des deux chefs de l'expédition, a enchanté tous les convives par son esprit.

New York Pillar/

Aide de jeu INT-06 D'éminents visiteurs

L'expédition Carlyle portée disparue

MOMBASA (Reuters) - Les représentants de la police des hautes terres ont demandé aujourd'hui l'aide de la population pour éclairer la disparition de l'expédition Carlyle. Il y a maintenant deux mois que nous sommes sans nouvelles du groupe qui comprenait le play-boy Roger Carlyle ainsi que trois autres citoyens américains et un éminent égyptologue du Royaume-Uni, Sir Aubrey Penhew.

L'expédition aurait quitté Nairobi le 3 août, apparemment pour un safari, mais certaines rumeurs suggèrent qu'elle cherchait, en fait, de légendaires trésors bibliques. Carlyle et son groupe avaient, paraît-il, l'intention d'explorer la zone de la Vallée du Grand Rift, au nord-ouest de Nairobi.

Aide de jeu INT-07 L'expédition Carlyle portée disparue

New York Pillar/Riposte 15 octobre 1919

Aide de jeu INT-09 - Le massacre de l'expédition confirmé !

LE MASSACRE DE L'EXPÉDITION CONFIRMÉ !

NAIROBI (Reuters) - Le massacre de l'expédition Carlyle, depuis longtemps portée disparue, a été confirmé aujourd'hui par les représentants de la police territoriale.



Roger Carlyle, l'exubérant play-boy new-yorkais, fait partie des disparus.

Les autorités imputent la responsabilité de ces meurtres atroces à des hommes de la tribu Nandi. On a retrouvé les restes d'un peu plus d'une douzaine de porteurs et autres membres de l'expédition au fond de tombes cachées dans la jungle.

Erica Carlyle, sœur de Roger Carlyle et héritière de la fortune familiale, avait dirigé des recherches dangereuses sur les traces des disparus. Elle a attribué le mérite de cette découverte aux hommes de la tribu Kikuyu, même si c'est bien la police qui a découvert le site. Parmi les autres disparus de l'expédition, on peut encore citer Sir Aubrey Penhew, éminent égyptologue, Hypathia Masters, une habituée des soirées new-yorkaises, ainsi que le Dr Robert Huston. De nombreux porteurs ont aussi perdu la vie.

New York Pillar/Riposte, 24 mai 1920

ERICA CARLYLE ARRIVE EN AFRIQUE

[M]OMBASA (Reuters) - Afin d'approfondir les recherches, Miss [E]rica Carlyle, la sœur du jeune Américain qui dirigeait [l]'expédition Carlyle, portée disparue, arrivera aujourd'hui à bord [d]u vaisseau égyptien Fontaine de Vie.



On a récemment reçu plusieurs témoignages émanant de la tribu Kikuyu concernant un éventuel massacre de Blancs près de la forêt d'Aberdare.

Miss Carlyle a déclaré qu'elle avait l'intention de retrouver son frère, quels que soient les efforts nécessaires. Elle a amené avec elle le noyau d'une expédition d'envergure.

Ses agents s'occupant déjà des approvisionnements et de la coordination avec certains représentants de la Colonie, Miss Carlyle et le reste de son groupe comptent partir demain pour Nairobi. Son amie, Miss Victoria Post, a souligné la ténacité de Miss Carlyle par des allusions aux rigueurs du voyage à bord d'un navire arabe.

New York Pillar/Riposte, 11 mars 1920

Aide de jeu INT-08 - Erica Carlyle arrive en Afrique

New York Pillar/Riposte, 19 juin 1920

NAIROBI (Reuters) — Cinq hommes de la tribu Nandi, convaincus d'être les chefs du sinistre massacre de l'expédition Carlyle, ont été exécutés ce matin après un rapide procès mené de main de maître.

Jusqu'au bout, les accusés ont refusé d'avouer où ils avaient caché les cadavres des chefs blancs de l'expédition. M. Harvis, le représentant de la Colonie, a laissé entendre tout au long du procès que ce massacre avait un mobile raciste et que les victimes blanches avaient certainement été emmenées dans un endroit secret pour y être torturées. Miss Erica Carlyle, qui avait dû renoncer à retrouver son frère, est partie voilà maintenant quelques semaines, mais ce triomphe de la justice devrait la réconforter.

LES MEURTRIERS PENDUS !

Aide de jeu INT-10 - Les meurtriers pendus

Les têtes d'affiche

Voici l'équipe originelle et hétéroclite de l'expédition.

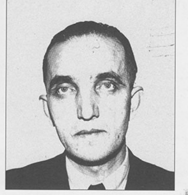
Ils étaient au nombre de cinq : Roger Carlyle, le Dr Robert Huston, Hypathia Masters, Sir Aubrey Penhew et Jack Brady. Les paragraphes qui suivent résument les informations que les investigateurs obtiennent facilement ou qu'ils connaissent déjà. Vous pouvez photocopier ces résumés pour les remettre aux joueurs, mais ils ont plutôt été conçus pour votre propre usage, les informations qu'ils contiennent pouvant apparaître lors de diverses rencontres, Erica Carlyle, la police, etc. Des recherches plus approfondies apportent plus de détails mais n'éclaircissent pas le mystère. Au niveau purement biographique, toutes les recherches concernant ces cinq personnages ne révèlent pas de différences flagrantes entre image publique et vie privée. Vérifiez que vos joueurs comprennent bien à quel point les données écrites sont rares à cette époque. Les citoyens n'ont pas à être fichés (cette noble idée va être terriblement mise à mal par la Seconde Guerre Mondiale et surtout par la guerre froide). Pour souligner le fait, faites dépendre leurs recherches de leurs rencontres et interviews, pas de leurs compétences en Bibliothèque.

Roger Vane Worthington Carlyle

Pas de casier judiciaire, pas de service militaire. Enfant millionnaire négligé par son père, Carlyle cherche désespérément à attirer l'attention.

À 17 ans, ses avocats lui évitent un procès en reconnaissance de paternité. À 18 ans, il est soigné à plusieurs reprises contre l'alcoolisme, puis de nouveau à 20 ans. Miraculeusement, il obtient son diplôme à Groton, mais plusieurs grandes universités (Harvard, Yale, Princeton, Miskatonic, Cornell et USC) vont exiger sa démission durant les trois années suivantes. Lorsque ses parents décèdent dans un accident de voiture, Carlyle semble se reprendre une année, à la grande joie de ses amis, proches et em-





ployés. Mais il replonge dans sa vie dissolue lorsque sa sœur, plus dynamique (et qui n'a pas négligé ses études) montre une meilleure maîtrise des affaires familiales.
Son manque total de personnalité se trouve confirmé lorsqu'il tombe sous l'influence de cette étrange femme originaire d'Afrique Orientale, une prétendue poétesse dont le nom de plume est Anastasia Bunay. Des rumeurs de débauche et pire encore commencent à circuler chez la police, les journalistes et tous ceux qui s'intéressent à l'envers du décor. Carlyle se met alors à lourdement ponctionner les compagnies familiales, malgré les critiques violentes de sa sœur et de ses directeurs. Ayant toujours offert l'image d'un homme franc et sympathique, il devient la coqueluche des nuits new-yorkaises. Dans les mois qui précèdent son départ pour l'Égypte, il montre plus de réserve et de sérieux. Cette maturité apparente ne l'incite pourtant pas à éclairer ses proches sur les buts de cette expédition.
Le premier Carlyle, Abner Vane Carel, est déporté en Virginie en 1714 pour « activités pernicieuses et désespérées », des activités que les juges du Derbyshire n'ont pas autrement précisées. Abner est le fils illégitime et renié d'un aristocrate des Midlands. Son fils, Ephraim, s'installe, lui, en Nouvelle-Angleterre et adopte le nom de « Carlyle » jugé plus distingué. Ses investissements dans le bois et les textiles sont à la base de la fortune familiale. Celle-ci va se grossir d'énormes bénéfices pendant la Guerre de Sécession et devenir l'empire financier qu'elle est à l'heure actuelle grâce à un demi-siècle de gestion inspirée.
Retrouvez-le en termes de jeu p. 56 du chapitre chinois.

Dr Robert Ellington Huston

Pas de casier judiciaire, pas de service militaire. Huston est le plus jeune des trois fils d'un médecin de Chicago qui avait appartenu, dans sa jeunesse, au mouvement utopiste des plaines et à diverses sectes. Robert Huston obtient son doctorat avec mention à Johns Hopkins, mais après trois années, il abandonne son cabinet spécialisé dans les maladies circulatoires (et sa femme) pour étudier à Vienne avec Freud et Jung. C'est un des premiers Américains à suivre ces études ésotériques et controversées, qui donnent une telle importance au comportement sexuel qu'aucune personne bien élevée ne peut en discuter. Sa réputation sulfureuse, ses manières élégantes et son humour sardonique lui ouvrent bien des portes à son retour à New York où son cabinet de psychanalyse vise d'emblée la clientèle la plus fortunée. Huston connaît une véritable célébrité ; on murmure que ses tarifs atteignent les 50-60$ la séance à une époque où un professeur d'université ne peut espérer gagner que 4 000$ par an. Les femmes le trouvent séduisant, élégant, intelligent et perceptif. Ses patients appartiennent à la haute société et Roger Carlyle est du nombre.
Si Huston accompagne Roger Carlyle dans son expédition, c'est, selon toute apparence, afin de poursuivre le traitement, mais il vient, en fait, de rompre avec sa maîtresse (Imelda Bosch) qui s'est alors suicidée. La dame étant une de ses clientes, l'affaire aurait pu ruiner sa carrière si Roger Carlyle ne s'était employé à l'étouffer en échange de la participation de Huston à l'expédition. Certaines rumeurs prétendent aussi que Roger Carlyle préférait ne pas laisser Huston à New York quand lui-même se trouvait en Égypte : l'éthique médicale n'aurait peut-être pas été une garantie suffisante contre les révélations fracassantes.
Après son décès officiel, les dossiers de Huston ont été envoyés au Bureau des Affaires Médicales. Les journaux ont évoqué certaines controverses à leur sujet. Si les investigateurs se renseignent, ils apprennent qu'ils n'ont pas encore été détruits, personne ne voulant en assumer la responsabilité. Ils contiennent bien toutes les notes concernant Roger Carlyle.
Retrouvez-le en termes de jeu p. 82 du chapitre australien.

Sir Aubrey Penhew, Vicomte Pevensey

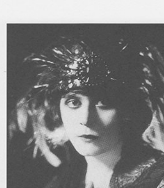
Lieutenant aux Yorkshire Guards en 1901-1902, officier des Renseignements Militaires Britanniques en 1915-1916, il est promu colonel avant qu'une blessure ne l'écarte du service. Son casier judiciaire ne mentionne qu'un incident mineur : en 1898, Penhew a dérobé le casque d'un policier à Oxford. Toute son existence publique peut être suivie en feuilletant les pages du Who's Who et du Burke's Peerage. La noblesse des Penhew remonte à Guillaume le Conquérant qui fit attribuer à Sir Boris Penhew de nombreuses terres dans l'ouest de l'Angleterre. Les Penhew ont engendré le nombre habituel de brebis galeuses et de vauriens, mais à l'exception d'un Sir Blaize décapité pour trahison et sorcellerie (un crime qui a failli coûter ses titres et propriétés à la lignée), leur prestige et leur fortune n'ont pas connu d'éclipses ces huit derniers siècles.

Diplômé d'Oxford avec mention, Sir Aubrey passe les années suivantes en Égypte parmi les merveilles alors méconnues du Haut Nil. Il cartographie les sites et réalise des fouilles archéologiques exploratoires. Sa biographie officielle le décrit comme le fondateur de plusieurs branches importantes de l'égyptologie, un précurseur à qui l'on doit plusieurs découvertes archéologiques majeures, à Dhashûr tout particulièrement. D'autre part, la Fondation Penhew, créée par Sir Aubrey, a financé nombre de recherches d'importance, tant à Londres qu'à l'étranger, ainsi que la formation de beaucoup d'étudiants brillants mais désargentés.

Sir Aubrey possède diverses demeures somptueuses et hôtels particuliers dans les Cotswold, à Londres, Monaco, Alexandrie (Égypte), Paris, Rome et Athènes. Sa fortune est incontestable et se serait encore accrue pendant la dernière guerre suite à d'énormes bénéfices enregistrés par ses compagnies américaines.

C'est une figure publique, mais sa vie privée reste un mystère. Il est célibataire, sans famille ni héritier autre que la Fondation Penhew. Ses confrères égyptologues le tiennent en haute estime.

Retrouvez-le en termes de jeu p. 32 du chapitre chinois.



Miss Hypathia Celestine Masters

Pas de casier judiciaire. Miss Masters est l'héritière des sociétés d'armement Masters qui ont vu leur sombre passé dénoncé par Les Maîtres de la Corruption, le livre à scandale de Nikolai Steinburg.

Aldington, le grand-père de Miss Masters, avait conservé et augmenté son héritage en laissant différents administrateurs prendre la plupart des décisions (qui s'avéreront systématiquement judicieuses et lucratives). George, son père, va suivre cet exemple et consacrer l'essentiel de son temps à sa fille. Hypathia fréquente plusieurs universités suisses et françaises et fait preuve d'un réel talent pour les langues. Elle se passionne avant tout pour la photographie. Plusieurs de ses expositions remportent un vif succès auprès de la critique et attirent de nombreux visiteurs. Des aspirations rebelles expliquent sans doute une liaison imprudente avec un étudiant catholique marxiste, Raoul Luis Maria Pinera. S'ils réussissent un test de Chance, les investigateurs rencontrent une ancienne amie d'Hypathia (Olivia de Bernardesta) qui leur confie qu'Hypathia était enceinte de Raoul, mais qu'elle avait préféré avorter et fuir le pays avec Carlyle plutôt que d'affronter son amant.

Miss Masters et Roger Carlyle sont sortis ensemble, mais leurs relations sont toujours restées purement amicales. Sa participation à l'expédition n'a peut-être pas d'autres explications qu'un caprice galant de Carlyle. Nul ne sait vraiment pourquoi elle a été invitée ni pourquoi elle a accepté d'en être.

Retrouvez-la en termes de jeu p. 66 du Kenya

Jack Oriel « Brass » Brady

Sa fiche de police énumère diverses bagarres, rixes de bistrot, vols mineurs, jeux illégaux, ivresses sur la voie publique et un acquittement dans une affaire de meurtre. Comme sergent des Marines, sa conduite en Chine et plus tard en France lui vaut l'Étoile de Bronze (brass en anglais) et plusieurs cita-



tions. On dit qu'il a été mercenaire en Turquie immédiatement après la guerre et qu'il connaît le turc, l'arabe et plusieurs dialectes chinois. En Californie, une bagarre tourne mal : il étrangle son adversaire avant que les témoins puissent intervenir, ce qui suppose une force considérable ou une technique confirmée.
Cet incident attire l'attention de Roger Carlyle qui vient d'être expulsé de l'université locale. Une heure de tête-à-tête suffit à créer une solide amitié entre les deux hommes, à l'étonnement de tous ceux qui connaissent Roger dont c'est le premier attachement véritable. Carlyle fait appel aux meilleurs avocats du pays, qui détruisent pièce par pièce l'accusation apparemment irrécusable présentée par le Procureur du Comté. Sept témoins oculaires sont éclipsés par une nuée d'arguties juridiques et Brady est acquitté. La paire est désormais inséparable et Brady alterne les rôles de garde du corps et de porte-parole de Carlyle. Pendant l'expédition, il se charge de l'intendance et supervise la main-d'œuvre locale, avec compétence selon tous les témoignages.
Brady tire son surnom d'une petite plaque de bronze de dix centimètres sur dix qu'il porte toujours au niveau du cœur. Ceux qui l'ont fréquenté parlent d'une plaque couverte de signes et d'inscriptions étranges, fortement marquée par deux impacts de balle. Brady a plusieurs fois expliqué qu'il s'agissait d'une « protection » enchantée par sa mère, une recluse un peu sorcière du Haut Michigan.
Retrouvez-le en termes de jeu p. 54 du chapitre chinois.

Localisation des membres de l'expédition Carlyle en début de campagne

Jack Brady

C'est le seul homme sain d'esprit informé des plans du Chaos Rampant. Il se trouve à Shanghai. Il a essayé de retrouver la piste de Penhew et de Huston, au péril de sa vie, depuis le massacre de l'expédition Carlyle il y a cinq ans. C'est lui qui a contacté Jackson, lequel, à son tour, introduit les investigateurs dans cette campagne.

Roger Carlyle

Il se trouve dans un asile d'aliénés à Hong Kong. Brady veille de loin sur sa sécurité. Carlyle connaît lui aussi les plans de Nyarlathotep, mais son état mental ne lui permet pas d'alerter qui que ce soit.

Le Dr Robert Huston

Lui et ses adorateurs ont sillonné le monde. Ils ont réussi à localiser la Cité des Grands Anciens dans le désert de l'Australie Occidentale et y conduisent des recherches importantes en compagnie de certains aborigènes.

M'Weru

Membre additionnel qui se joint à l'équipe dès le départ en poussant Carlyle à monter l'expédition.
Elle était retournée au Kenya pour attendre l'expédition Carlyle. Elle s'y trouve toujours et dirige le culte de la Langue Sanglante.

Sir Aubrey Penhew

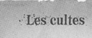
Il vit sur l'Île du Dragon Gris près de Shanghai et dirige la loge locale de l'Ordre de la Femme Boursouflée. Il s'active à mettre au point la fusée et l'ogive qui doivent affaiblir la structure de l'espace-temps, au point d'ouverture du Grand Portail. L'homme est irrémédiablement fou, mais démentiellement compétent.

Hypathia Masters

Ce n'est plus qu'une coquille vide balbutiante engloutie par la démence. L'entité à qui elle doit donner naissance a réduit à néant sa Santé Mentale. Elle attend la fin dans la Montagne du Vent Noir, perdue pour le monde et pour elle-même.

Les cultes de Nyarlathotep

Nyarlathotep existe sous un millier d'avatars distincts. Les investigateurs rencontrent quatre cultes de Nyarlathotep pendant la campagne, mais chaque fois les tenues, les rites et même le nom du dieu diffèrent. Ils doivent saisir ce polymorphisme avant de pouvoir appréhender le rôle qui leur échoit. Au début de chaque chapitre, un encart expose brièvement les activités du culte, les armes qu'il favorise, ses croyances et coutumes, et les caractéristiques de l'adorateur moyen. Utilisez ces caractéristiques pour créer des gardes et des adversaires supplémentaires quand le besoin s'en fait sentir.
Les lieux de culte renferment divers objets en rapport avec la sorcellerie, des ouvrages du Mythe entre autres. Tous les prêtres des





Fraternité du Pharaon Noir
Un culte égyptien adorant un avatar de Nyarlathotep. Également présent à Londres.



Culte de la Chauve-Souris des Sables
Culte australien adorant un avatar de Nyarlathotep.



Culte de la Langue Sanglante
Culte kényan adorant un avatar de Nyarlathotep. Il en existe une branche à New York.



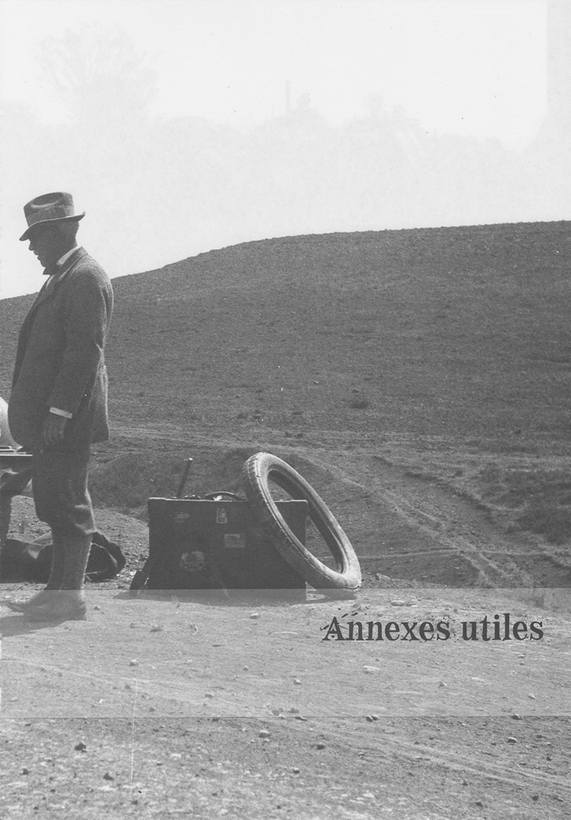
Ordre de la Femme Boursouflée
Culte chinois adorant un avatar de Nyarlathotep.

cultes connaissent le sortilège Contacter Nyarlathotep et un sortilège d'invocation. S'il est contacté, Nyarlathotep apparaît sous la forme vénérée par le culte considéré (la Chauve-souris des Sables en Australie, par exemple). Certains individus connaîtront d'autres sortilèges qui ne seront pas nécessairement liés au Mythe.

Systématiquement, les adorateurs sont des primitifs dégénérés contrôlés par des prêtres plus intelligents et mieux éduqués. Chaque stéréotype reflète le type d'attaque, physique ou magique, qui le caractérise. D'ordinaire, les adorateurs ne cherchent qu'à hacher menu les investigateurs. S'ils échouent, leurs grands prêtres - certainement après un soupir excédé - font alors appel à leurs pouvoirs magiques.

Si l'on excepte les boutures de New York et Londres, tous les cultes remontent à l'aube des temps et sont connus dans leur pays d'origine.


QQ-3108



Annexes utiles



Annexe 1 :
Bien préparer la campagne

L'inspiration

Littérature

- *Histoire de New York* de François WEIL, Fayard, 2000. 377 p. Un livre instructif et empli d'anecdotes qui consacre près de 100 pages à la période de 1890 à 1940 [USA]
- *Les Mille et Une Nuits,* recueil anonyme, IX-XIXᵉ siècle [Égypte]
- *Le Roman de la momie,* de Théophile Gautier, 1857 [Égypte]
- *Alexandrie, une histoire et un guide,* d'Edward Morgan Forster, 1922 [Égypte]
- *Mort sur le Nil,* d'Agatha Christie, 1937 [Égypte]
- *La ferme africaine* de Karen Blixen, Editions Gallimard, 1942 [Kenya]
- *Les Lauriers de Shanghai - Des Concessions Internationales à la Métropole Moderne* de Laurent Metzger, Olizane, 1999 [Chine]
- *Shanghai - Le « Paris » de l'Orient* de Bernard Brizay, Pygmalion, 2010 [Chine]
- *Hong Kong, chronique d'une île sous influence* de Gérard A. Jaeger, Editions du Félin, 1997 [Chine]
- *Au pied du mont Kenya,* de Jomo Kenyatta, Petite collection maspero 1, 1973 [Kenya]
- *Les Vertes Collines d'Afrique,* d'Ernest Hemingway, Folio, 1935 [Kenya]
- *La croisière du haschich,* de Henry de Monfreid, Grasset, 1994 [Égypte]
- *La cargaison enchantée,* de Henry de Monfreid, Grasset, 1994 [Égypte]

Guides

- *Histoire de l'Australie* de Robert Lacour-Gayet, Fayard, 1973
- *Histoire de l'Australie, de 1770 à nos jours* de Michel Bernard, L'Harmattan, 2000

Cinéma

- *Les 39 Marches (The 39 Steps),* réalisé par Alfred Hitchcock, 1935 [Royaume-Uni]
- *Gosford Park,* réalisé par Robert Altman, 2001 [Royaume-Uni]
- *Le retour de la momie,* réalisé par Stephen Sommers, 2001 [Royaume-Uni]
- *Cléopâtre (Cleopatra),* réalisé par Joseph L. Mankiewicz, 1963 [Égypte]
- *Indiana Jones et le Temple Maudit,* réalisé par Steven Spielberg, 1984 [Chine]
- *Les aventuriers de l'arche perdue,* réalisé par Steven Spielberg, 1981 (série Indiana Johns) [Égypte]
- *Le mystère de la grande pyramide (Young Sherlock Holmes Chronicles),* réalisé par Barry Levinson, 1985 (Londres)
- *La momie (The Mummy),* réalisé par Karl Freund, 1932 [Égypte]
- *La momie (The Mummy),* réalisé par Stephen Sommers, 1999 [Égypte]
- *Mort sur le Nil,* réalisé par John Guillermin, 1978 [Égypte]
- *Out of Africa,* réalisé par Sydney Pollack, 1985 [Kenya]
- *Australia,* réalisé par Baz Luhrmann, 2008 [Australie]
- *Pitch Black,* réalisé par David Twohy, 2000 [Australie : les rencontres avec des Polypes]

- *L'Espion qui m'aimait (The Spy Who Loved Me)*, réalisé par Lewis Gilbert, 1977 (série James Bond) [Égypte]
- *Le patient anglais (The English Patient)*, d'Anthony Minghella, 1996, inspiré du roman L'Homme flambé de Michael Ondaatje [Égypte]
- *Shanghai, les années folles,* 2008, Documentaire d'Anne Riegel et Olivier Horn [Chine]
- *Shanghai,* réalisé par Mikael Hafström, 2010 [Chine]
- *Sur la Route de Nairobi,* réalisé par Michael Radford, 1985 [Kenya]

Bandes Dessinées

- *Shanghai*, Mathieu Mariolle et Yann Tisseron, Drugstore/Glénat, 2010 [Chine]
- *Terreur sur Londres* (série : *Les Mystères de Whitechapel*), Frédéric Marniquet et Philippe Chanoinat, Desinge & Hugo & Cie, 2009[USA] [Royaume Uni]
- *Brouillard sur Whitehall* (série : *Cliff Burton)*, Garcia et Rodolphe, Dargaud, 1984 [Royaume Uni]
- *Le Magicien de Brooklyn* (série : *Victor Sackville*), Carin, Rivière et Borile, Le Lombard, 2000 [Royaume Uni]
- *Ce qui est à nous,* David Chauvel et Erwan Le Saëc, Delcourt, 1999 [USA]
- *Le dragon de bambou,* Francis Leroi et Marcelino Truong, Albin Michel, 1991 [Chine]
- *Passage de L'étoile Ming*, Jean-Luc André, Phoque Editions/Dargaud, 1985 [Chine]
- À *la recherche de Peter Pan*, Cosey, Le Lombard, 1984[Royaume Uni]
- *FOX*, Jean Dufaux et Jean-François Charles, Glénat, 1991[Égypte]

Divers

- *L'Égypte ancienne*, de Jean Vercoutter (PUF, 2001) propose, sous la forme synthétique de la collection « Que sais-je », une histoire de l'Égypte du paléolithique à la conquête d'Alexandre-le-Grand [Égypte]
- *L'Histoire de l'Égypte ancienne*, de Nicolas Grimal (LGF, 1993) est plus volumineux mais reste un ouvrage de référence [Égypte]
- Envie d'en savoir plus sur les Pyramides ? Alors l'ouvrage de Jean-Pierre Adam et Christiane Ziegler « *Les Pyramides d'Égypte* » (Hachette Littératures, 2001) devrait vous intéresser. Il donne les clefs pour comprendre l'architecture, le décor et l'activité qui animait ces tombeaux royaux toujours nimbés de mystères [Égypte]

L'ambiance

Musique d'ambiance

Les albums sont utilisables pour toutes les destinations sauf mention contraire.

- 8mm - Mychael Danna [Égypte]
- 300 - Tyler Bates [Égypte, Kenya]
- African Tribal Music & Dance - Divers artistes [Kenya]
- Alexander - Vangelis [Égypte, Kenya]
- Blood Diamond - James Newton Howard [Kenya]
- Bram Stoker's Dracula - Wojciech Kilar
- Congo - Jerry Goldsmith [Kenya]
- Crouching Tiger, Hidden Dragon - Tan Dun [Chine]
- Dead Space - Jason Graves
- Dead Space 2 - Jason Graves
- Gattaca - Michael Nyman [Royaume-Uni]
- Les Rivières Pourpres - Bruno Coulais
- Let Me In - Michael Giacchino
- Memoirs of a Geisha - John Williams [Chine]
- Mesrine - Marco Beltrami & Marcus Trumpp
- Prince of Persia : The Forgotten Sands, Steve Jablonsky & Penka Kouneva [Égypte]
- Prince Of Persia : The Sands Of Time - Harry Gregson-Williams [Égypte]
- Ravenous - Damon Albarn & Michael Nyman
- Road To Perdition - Thomas Newman [États-Unis, Royaume-Uni]
- Shanghai - Klaus Badelt [Chine]
- Shutter Island - Divers artistes
- Snow Falling on Cedars - James Newton Howard [Chine]
- The Cotton Club - John Barry [États-Unis]
- The Assassination of Jesse James By The Coward Robert Ford - Nick Cave & Warren Ellis [Australie]
- The Egyptian - Bernard Herrmann & Alfred Newman [Égypte]
- The Exorcism of Emily Rose - Christopher Young
- The Exorcist - Divers artistes
- The Game - Howard Shore
- The Ghost and the Darkness - Jerry Goldsmith [Kenya]
- The Last Emperor - David Byrne & Ryuichi Sakamato [Chine]
- The Last Samurai - Hans Zimmer [Chine]
- The League Of Extraordinary Gentlemen - Trevor Jones [Kenya, Royaume-Uni]
- The Ninth Gate - Wojciech Kilar
- The Prestige - David Julyan
- The Proposition - Nick Cave & Warren Ellis [Australie]
- The Road - Nick Cave & Warren Ellis [Australie]
- The Shawshank Redemption - Thomas Newman [États-Unis,]
- The Untouchables - Ennio Morricone [États-Unis]
- The Wolfman - Danny Elfman
- Wolf - Ennio Morricone
- Young Sherlock Holmes Chronicles - Bruce Broughton [Égypte - Royaume-Uni]



Musique écoutée à l'époque

Même si cette conception n'existe pas encore en 1925, la mode musicale est « Roaring Twenties ». L'influence américaine sur les Années folles est considérable : le Charleston et le Jazz remplissent les cabarets et dancings peuplés au lendemain de la guerre par des soldats américains et anglais mais aussi par un public mondain à la recherche de toutes les nouveautés possibles.

Voici quelques exemples pour plonger vos joueurs dans l'ambiance fiévreuse des grandes soirées de l'époque :

- Trésors du Jazz (Coffret 4 CD) : Louis Armstrong, King Oliver, Sidney Bechet, Mugsy Spanier, Albert Nicholas etc.
- Trésors du Swing (Coffret 4 CD) : Glenn Miller, Benny Goodman, Count Basie, Lionel Hampton, Artie Shaw etc.

Le monde de 1920 à 1925

Faits historiques

- **1920** : Entrée en vigueur de la Prohibition aux États-Unis ; les Bolchéviques assurent leur emprise sur la Russie ; lancement de la première station de radio ; commercialisation du thé en sachets ; les femmes obtiennent le droit de vote aux États-Unis
- **1921** : Rorscach met au point son test « des tâches d'encre » ; début de l'inflation en Allemagne ; premier reportage sportif sur la station radio KDKA ; le mot « robot » commence à être employé
- **1922** : Renaissance et développement du Ku Klux Klan ; l'insuline est isolée ; première machine à timbrer les envois postaux ; en URSS, les slogans de la fête du premier mai ne font plus référence à une « révolution mondiale » ; invention du ski nautique ; Mussolini marche sur Rome
- **1923** : Le scandale du « Teapot Dome » ébranle l'administration Harding ; le mark allemand se stabilise ; échec d'un putsh nazi à Munich ; ouverture du tombeau de Toutankhamon ; découverte du vaccin contre la coqueluche
- **1924** : Invention des mouchoirs jetables et des cartons à œufs
- **1925** : W. Pauli formule son Principe d'Exclusion ; mort de Sun Yat-sen ; constitution des S.S. ; des avions sont employés pour pulvériser des insecticides sur les cultures

Éclipses

Dates des éclipses	Zone d'effet
29 juin 1927	Grande-Bretagne Scandinavie extrême nord-est de la Sibérie les Aléoutiennes
8-9 mai 1928	Sud-Est Asiatique Pacifique central Philippines
19 mai 1928	Atlantique Sud
28 avril 1930	Nord de la Californie Oregon Idaho Nevada Utah Occidental (début de l'éclipse : 10h49, horaire du Pacifique)
21-22 octobre 1930	Pacifique Sud

Catastrophes Naturelles et Autres

- **1920** : Un tremblement de terre dans la province chinoise de Gansu fait 200 000 morts
- **1921** : Un pont s'effondre à Chester, Pennsylvanie : 21 morts
- **1922** : La vapeur britannique Egypt sombre au large de la France : 98 morts et plusieurs millions de dollars perdus sous forme d'or et de billets de banque ; le dirigeable anglais AR-2 se casse en deux : 62 tués

Lunaisons

Nouvelle lune	Premier quartier	Pleine lune	Dernier quartier
	1er janvier	10 janvier	17 janvier
24 janvier	31 janvier	08 février	16 février
23 février	2 mars	10 mars	17 mars
24 mars	1er avril	09 avril	15 avril
23 avril	1er mai	08 mai	15 mai
22 mai	30 mai	06 juin	13 juin
21 juin	29 juin	06 juillet	12 juillet
20 juillet	28 juillet	04 août	11 août
19 août	27 août	02 septembre	10 septembre
18 septembre	25 septembre	02 octobre	09 octobre
17 octobre	24 octobre	31 octobre	08 novembre
16 novembre	23 novembre	30 novembre	08 décembre
15 décembre	22 décembre	30 décembre	

- **1923** : Un gigantesque incendie à Berkeley, Californie, détruit 600 immeubles, cause 10 millions de dollars de dommages et tue 10 millions de dollars de dommages et tue 60 personnes ; un violent tremblement de terre suivi d'un incendie fait plus de 140 000 morts au Japon

- **1924** : Le vapeur Santiago de la Ward Line coule au cours d'une tempête au large du Cap Hatteras : 25 disparus

- **1925** : Un sous-marin italien sombre au cours de manœuvres navales au large de la Sicile : 50 disparus ; dans le Midwest, une tornade fait 792 morts en une journée ; le dirigeable américain Shenandoah se disloque, ce qui tue 14 personnes

Mystères, Crimes et Découvertes Scientifiques

- **1920** : Des rayons lumineux sont émis de la surface de la lune ; un humanoïde couvert de fourrure est abattu et photographié à la frontière entre la Colombie et le Venezuela

- **1921** : Des millions de grenouilles minuscules apparaissent dans le nord de Londres ; plus d'une douzaine de bateaux disparaissent au cours de l'année ; Peter Grupen, un hypnotiseur pervers, est condamné pour le meurtre de deux adolescentes, en Allemagne ; la goélette Caroll A. Derering est retrouvée sans son équipage

- **1922** : Des pierres tombent mystérieusement du ciel pendant des semaines à Chico, en Californie (au mois de mars) ; des habitants de Sibérie déclarent avoir rencontré plusieurs fois des mammouths ; lorsque meurt Sarah Winchester, sa maison de San Jose ne possède pas moins de 160 pièces de 10 000 fenêtres

- **1923** : Découverte de trois grandes collines dans le cratère d'Archimède, sur la Lune

- **1924** : Les traces de pas laissées par Day et Stewart s'arrêtent brusquement à 40 mètres de leur appareil intact ; on ne retrouvera jamais les deux intrépides pilotes ; le « rayon de la mort » de Matthews est au centre de toutes les conversations, à Londres ; Fritz Haarmann, un habitant du Hanovre, est accusé du meurtre de 27 jeunes hommes dont il aurait revendu la chair comme viande de boucherie ; Leopold et Loeb sont arrêtés après avoir tenté de commettre un crime parfait ; les tricheries de Mina Crandon, qui revendiquait le prix de médiumnité décerné par le magazine Scientific American sont percées à jour par Harry Houdint

- **1925** : Edal, une ville du Derbyshire (Angleterre), vit dans la terreur après la découverte d'indices laissés par un loup-garou ; le navire S.S. Watertown serait hanté, comme l'attestent les photographies exposées dans les bureaux new-yorkais de la Cities Service Compagny

CALENDAR 1924.

January.

S	...	6	13	20	27	...
M	...	7	14	21	28	...
Tu	1	8	15	22	29	...
W	2	9	16	23	30	...
Th	3	10	17	24	31	...
F	4	11	18	25	...	...
S	5	12	19	26	...	...

February.

S	...	3	10	17	24	...
M	...	4	11	18	25	...
Tu	...	5	12	19	26	...
W	...	6	13	20	27	...
Th	...	7	14	21	28	...
F	1	8	15	22	29	...
S	2	9	16	23	...	...

March.

S	...	2	9	16	23	30
M	...	3	10	17	24	31
Tu	...	4	11	18	25	...
W	...	5	12	19	26	...
Th	...	6	13	20	27	...
F	...	7	14	21	28	...
S	1	8	15	22	29	...

April.

S	...	6	13	20	27	...
M	...	7	14	21	28	...
Tu	1	8	15	22	29	...
W	2	9	16	23	30	...
Th	3	10	17	24	...	...
F	4	11	18	25	...	...
S	5	12	19	26	...	...

May.

S	...	4	11	18	25	...
M	...	5	12	19	26	...
Tu	...	6	13	20	27	...
W	...	7	14	21	28	...
Th	1	8	15	22	29	...
F	2	9	16	23	30	...
S	3	10	17	24	31	...

June.

S	1	8	15	22	29	...
M	2	9	16	23	30	...
Tu	3	10	17	24	...	...
W	4	11	18	25	...	...
Th	5	12	19	26	...	...
F	6	13	20	27	...	...
S	7	14	21	28	...	...

July.

S	...	6	13	20	27	...
M	...	7	14	21	28	...
Tu	1	8	15	22	29	...
W	2	9	16	23	30	...
Th	3	10	17	24	31	...
F	4	11	18	25	...	...
S	5	12	19	26	...	...

August.

S	...	3	10	17	24	31
M	...	4	11	18	25	...
Tu	...	5	12	19	26	...
W	...	6	13	20	27	...
Th	...	7	14	21	28	...
F	1	8	15	22	29	...
S	2	9	16	23	30	...

September.

S	...	7	14	21	28	...
M	1	8	15	22	29	...
Tu	2	9	16	23	30	...
W	3	10	17	24	...	...
Th	4	11	18	25	...	...
F	5	12	19	26	...	...
S	6	13	20	27	...	...

October.

S	...	5	12	19	26	...
M	...	6	13	20	27	...
Tu	...	7	14	21	28	...
W	1	8	15	22	29	...
Th	2	9	16	23	30	...
F	3	10	17	24	31	...
S	4	11	18	25	...	...

November.

S	...	2	9	16	23	30
M	...	3	10	17	24	...
Tu	...	4	11	18	25	...
W	...	5	12	19	26	...
Th	...	6	13	20	27	...
F	...	7	14	21	28	...
S	1	8	15	22	29	...

December.

S	...	7	14	21	28	...
M	1	8	15	22	29	...
Tu	2	9	16	23	30	...
W	3	10	17	24	31	...
Th	4	11	18	25	...	...
F	5	12	19	26	...	...
S	6	13	20	27	...	...

Annexe 2 : Bien maîtriser la campagne

Voyager

Se procurer de l'argent partout

Vous avez quoi dans vos poches ?

- **De la monnaie** ? Les devises locales sont le plus simple moyen pour faire des affaires. Les livres Sterling et les dollars or sont également acceptés par de nombreux commerçants, surtout dans les zones portuaires. Tout se complique dès qu'il s'agit de grosses transactions.
- **Un carnet de chèque** ? Cette invention française datant 1865 ne vous servira que pour de gros achats avec des tiers de confiance aux moeurs modernes (pas le commerçant du coin). Quel que soit leur degré de confiance, les créanciers rechignent généralement à accepter des chèques couverts par une banque étrangère à leur pays d'établissement.
- **Un mandat** ? C'est probablement le moyen le plus simple pour récupérer de l'argent dans un établissement bancaire à l'étranger ou dans une poste. Après demande d'un titulaire de compte, sa banque fait parvenir une somme d'argent convenue à l'adresse et au bénéficiaire désigné. Le mandat peut être réalisé par voie postale ou même télégraphique (lorsque la banque possède un établissement situé à proximité de l'adresse du bénéficiaire). Les plafonds de transferts autorisés et les délais d'acheminement sont laissés à l'appréciation du Gardien.

Formalités douanières

La plupart des pays vont vous demander de présenter un papier officiel justifiant votre nationalité en entrant sur leur territoire : aux États-Unis un passeport ou certificat d'identité, au Royaume-Uni ou en Australie « tout passeport en sa possession » ou, le cas échéant, faire preuve de sa nationalité britannique en fournissant tout document officiel justifiant sa qualité de sujet britannique, en France et en Allemagne une « carte d'identité », comme en Italie.

Les bagages en soutes ne sont généralement pas fouillés. Il suffit de ne pas avoir d'arme dans son sac à main ! Les animaux peuvent rester en quarantaine selon le zèle du douanier.

Communications en voyage

Il n'existe aucun service téléphonique intercontinental. La poste est généralement excellente à l'intérieur même d'une ville (parfois plusieurs levées par jour) et beaucoup moins rapide à plus longue distance. Les investigateurs devront utiliser le télégraphe pour leurs communications urgentes. Même les appels téléphoniques locaux passent par une opératrice. Un appel longue distance peut prendre des heures ; l'opératrice vous rappellera quand la ligne sera disponible.

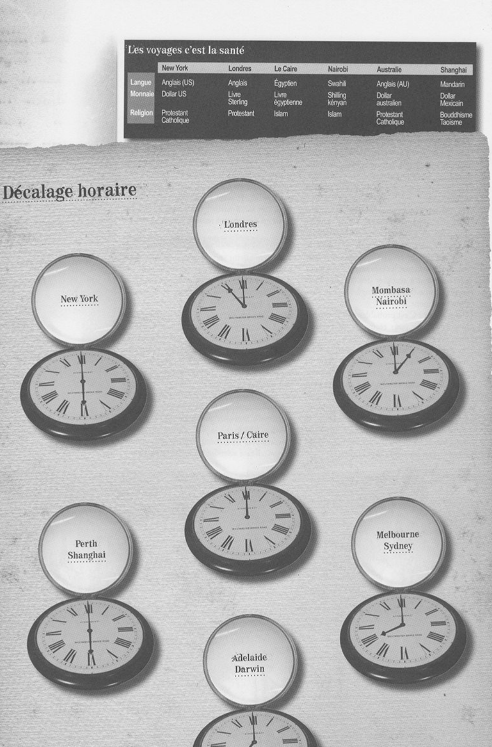
En croisière, grâce aux antennes sur les navires les plus modernes, de la « Silent Room », on peut communiquer avec la terre à des distances maximum tournant autour de 200 miles soit environ 300km. Et le plus souvent, on réserve ce canal pour les communications importantes. Sinon... il faut attendre la prochaine escale !



Les voyages c'est la santé

	New York	Londres	Le Caire	Nairobi	Australie	Shanghai
Langue	Anglais (US)	Anglais	Égyptien	Swahili	Anglais (AU)	Mandarin
Monnaie	Dollar US	Livre Sterling	Livre égyptienne	Shilling kényan	Dollar australien	Dollar Mexicain
Religion	Protestant Catholique	Protestant	Islam	Islam	Protestant Catholique	Bouddhisme Taoisme

Décalage horaire



Les bagages

Limitez la quantité de matériel transporté par les investigateurs. Obligez-les à établir des priorités. Cette copie du Necronomicon ne peut être à la fois en sécurité à Boston et à disposition à Mombasa. Les huit tonnes de la Main d'Ormumu (100% efficaces contre les Vampires de Feu - trop beau pour être vrai), ne seront acceptées dans aucun compartiment passager. Si quelqu'un oublie son pardessus à Londres, des jets de dés devront vérifier qu'il arrive bien à réprimer ses éternuements pendant ses sorties nocturnes dans le Derbyshire. Si les investigateurs fuient un pays en oubliant leurs bagages derrière eux, faites le point sur ce qui leur manque et ce qui leur reste. Alors que vieux livres et pardessus n'intéresseront pas nécessairement les douaniers, les antiquités et objets d'art, les bijoux et métaux précieux, les drogues, les fusils ou autres armes retiendront toute leur attention. Les voyageurs doivent se plier aux lois des États visités ou trouver le moyen de passer outre. N'encouragez pas les activités illégales. Condamnés ou expulsés, les investigateurs se forgent une mauvaise réputation qui les précède à la frontière suivante.

Les coûts

Les voyages ne sont pas payables par chèque ou carte de crédit. Les notes doivent être acquittées au comptant dans la monnaie du pays, même si des lettres de crédit peuvent permettre aux investigateurs de retirer des fonds auprès des banques. S'ils négligent les précautions d'usage, n'hésitez pas à les réduire à la mendicité. Si vous êtes un gardien au cœur tendre, vous concéderez l'existence d'une boutique de prêts sur gage tenue par un usurier impitoyable. La livre britannique est la monnaie la plus internationale qui soit, mais elle n'est pas pour autant nécessairement accueillie avec joie par tous les commerçants étrangers, même en Égypte, en Australie ou à Shanghai. Elle est bien sûr acceptée au Kenya. Les porteurs de papier-monnaie britannique risquent de se voir imposer des taux de change très défavorables. Les pièces d'or ou d'argent sont, en revanche, toujours bien reçues et le change peut alors devenir très intéressant.

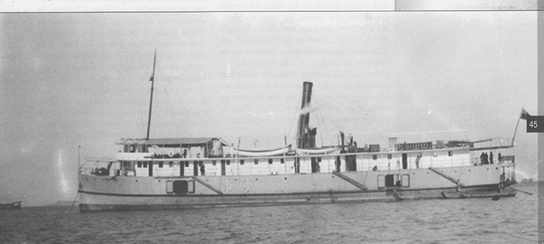
Cas particulier : Shanghai

- **Transsibérien** : visa soviétique obligatoire
- **de New York** : train pour Chicago, changement pour San Francisco, bateau jusqu'à Honolulu avant de gagner Manille ou Yokohama, puis nouveau bateau vers Shanghai
- **d'Europe ou d'Afrique** : escale à Singapour et Hong Kong
- **des investigateurs fauchés** penseront peut-être à quitter Londres clandestinement sur le Vent d'Ivoire

Cas particulier : le Kenya

Ne disposant pas d'un dirigeable, les investigateurs arrivent certainement au Kenya par la mer.

- Plusieurs compagnies maritimes desservent Mombasa ; la ligne britannique Baffrey est une des plus fiables. Au départ de Port Saïd, les navires franchissent le Canal de Suez et s'arrêtent plusieurs jours à Aden.
- Ceux qui arrivent de Shanghai font escale à Hong Kong, Singapour, Ceylan, Bombay et parfois Aden avant d'arriver à Mombasa.
- Ceux qui arrivent de Londres ou New York font d'abord escale à Freetown, puis toute une semaine à Cape Town et enfin une nuit à Durban.
- Les investigateurs pourraient, bien sûr, remonter le Nil Blanc par le Soudan, mais il leur faudrait franchir à l'aveuglette 5 000 kilomètres de déserts et de marais infestés de maladies. Les survivants atteindraient directement Nairobi après six mois de marche héroïque (de son côté, le Nil Bleu et ses cataractes sont impraticables).
- En cas de fuite précipitée, il serait même envisageable qu'ils prennent place au sein d'une caravane de Bédoins



Temps de voyage

	NY	SOU	PS	MOM	DAR	SH
New York (NY)	-	4	8	12	21	25
Southampton (SOU)	4	-	3	7	16	20
Port Saïd (PS)	8	3	-	3	12	16
Mombasa (MOM)	12	7	3	-	8	12
Darwin (DAR)	21	16	12	8	-	3
Shanghai (SH)	25	20	16	12	3	-

Transports maritimes

Note : *L'aide de jeu L'Hypérion, disponible sur www.tentacules.net, peut être un bon complément pour agrémenter les voyages maritimes.*

Durées (en jours)

Nyarlathotep doit être contré par les joueurs dans un délai défini, le temps mis pour aller d'un point A à un point B devient important. Si vous désirez tenir compte du temps qui s'écoule appuyez-vous sur le tableau ci-dessus. Ce tableau regroupe les six ports importants des Masques de Nyarlathotep et les temps de voyage en jour (24 heures) entre deux ports. Ces durées supposent des conditions favorables et des trajets directs. Elles ne tiennent pas compte des éventuelles escales de ravitaillement ou réparation, ni des correspondances. Si de tels détails vous intéressent, vous pouvez facilement ajouter trois jours par escale. (Par exemple, il n'est pas facile de trouver à Southampton un navire en partance pour Mombasa - il faudra certainement trouver une correspondance à Port Saïd ou Aden.)

Remarques : Londres est desservi par les ports de Liverpool et Southampton ; des trains express permettent alors de rejoindre la capitale. Port Hedland peut remplacer Darwin sans que cela change les durées indiquées.

La durée des voyages est nécessairement approximative. Elle correspond à un bon paquebot (vitesse supérieure à 21 nœuds), dans de bonnes conditions de navigation. Une forte tempête peut allonger un trajet de plusieurs jours. Par exemple, de mars à juin, pendant la mousson, les typhons sont fréquents dans tout l'océan Indien et les Indes Orientales (Indonésie). De même, les tempêtes hivernales peuvent sérieusement affecter le trafic de l'Atlantique Nord ou du Pacifique Nord. Si les investigateurs doivent embarquer sur un cargo ou un « tramp » (s'ils doivent fuir en pleine nuit), ils peuvent s'attendre à voir leur traversée durer des jours, voire des semaines. (un tramp est un navire de marchandises en vrac n'ayant pas de ligne régulière, allant de ports en ports pour charger des cargaisons)

Coûts

Le prix des billets est très variable et dépend généralement de facteurs qui n'apporteraient rien à la campagne. Dans le cadre du jeu, une formule simple permettra de le déterminer.

- **Prix d'un aller simple en première classe sur un paquebot** : multipliez le nombre de jours de traversée par 30$. Le trajet New York-Londres coûte 120$, Londres-Le Caire 90$, etc.
- **Prix d'un aller simple en troisième classe sur un paquebot** : multipliez le nombre de jours de traversée par 9$. Le trajet New York-Londres coûte 36$, Londres-Le Caire 27$, etc.

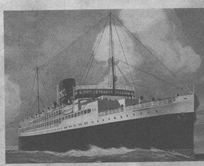
Extrapolez les tarifs de la deuxième classe ou de la classe touristique. Les paquebots étagent généralement les diverses classes sur plusieurs niveaux. Les cargos et les « tramps » n'en offrent généralement qu'une seule, quand ils acceptent des passagers. Certains cargos transportent ainsi des troisièmes classes alors que ce n'est pas le cas des grands paquebots de luxe.

Cargos et « tramps »

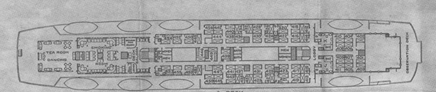
Si les joueurs optent pour ce type de navires, plus lents, les investigateurs peuvent s'attendre à payer beaucoup moins que sur les paquebots. Le tarif exact est laissé à votre discrétion et aux tests de Négociation des joueurs. D'une manière générale, considérez que le capitaine d'un cargo qui assure une ligne régulière demande le tiers ou la moitié d'un billet de première classe, mais accepte de Marchander le prix. Le capitaine d'un « tramp » peut commencer au même niveau, mais il sera beaucoup plus facile de négocier une forte réduction. Certains pourraient même accepter gratuitement des mousses supplémentaires, pourvu qu'ils soient prêts à travailler dur.

La distance qu'un paquebot couvre en quelques jours et qu'un cargo marchant à 8 nœuds négocie en deux semaines, peut correspondre à six semaines, deux mois, d'errances d'un tramp. Les dates de départ des cargos réguliers sont fixées à l'avance, de sorte que les expéditeurs de la marchandise savent quand le vaisseau fait route vers le port de destination. Sur un « tramp », le prix est moindre pour un même chargement, mais il navigue au gré de son capitaine/propriétaire. Ce type de navire peut changer de route, faire un détour ou une halte imprévue, s'arrêter n'importe où entre son port de départ et celui d'arrivée, visiter des trous paumés en quête de cargaisons, accepter des chargements douteux, des animaux vivants ou des produits chimiques dangereux, uniquement guidé par l'expérience, la ruse et l'instinct de son capitaine. Si un capitaine de « tramp » tombe sur un port où il n'arrive pas à trouver du fret, il peut très bien renvoyer ses officiers et son équipage et attendre des jours meilleurs.





[4]



PROMENADE
GLASS ENCLOSED PROMENADE
LOUNGE
MUSIC ROOM
PROMENADE
GLASS ENCLOSED PROMENADE
B-DECK

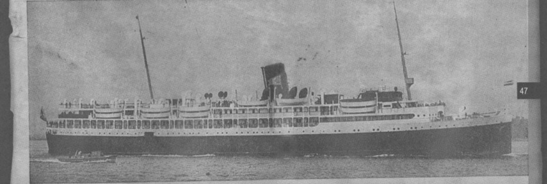
MAIN ENTRANCE LOBBY
DINING ROOM
C-DECK

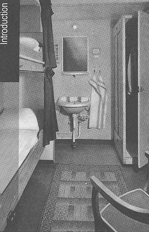
D-DECK

General dimensions and particulars of the steel, oil-burning, twin-screw, ocean steamships "Yarmouth" and "Evangeline"

Length overall . . . . . 378 ft.
Breadth . . . . 55 ft.
Depth . . . . 29 ft.

Load draft . . . . . . 18 ft.
Displacement tonnage . 7000
Sleeping space in staterooms for 750 passengers





Une cabine de 3e classe

Un junkers F-13

Les grands Liners à vapeur

Note : *1 nœud = 1,85 km/h*

Les divers cargos et paquebots suivants peuvent emmener les investigateurs aux quatre coins du monde pendant la campagne des Masques de Nyarlathotep : le Laurentides, un transatlantique sous pavillon britannique ; le Snohomish, un navire marchand américain pouvant accueillir des passagers ; le Vent d'Ivoire, un navire marchand du culte qui fait la navette entre Londres et la Chine ; et l'Inéluctable, un vieux paquebot assurant la liaison Grande-Bretagne-Inde.

Compagnies desservant l'Égypte (par ordre décroissant de luxe et de coût)

- **De Londres à Port-Saïd :**
  - Pacific and Orient Line (P & O) (chaque vendredi)
  - Orient Line (un samedi sur deux)
  - Nippon Yusen Kaisha (chaque quinzaine)
  - British India Steam Navigation Co. (3 ou 4 fois par mois)
  - Union Castle Line (tous les mois)

- **De Londres à Alexandrie :**
  - Prince Line (toutes les trois semaines)

- **De New York à Alexandrie puis Port-Saïd :**
  - White Star Line (tous les mois)
  - Ellerman & Bucknall Steamship Company (tous les mois)
  - Fabre Line (tous les mois par Boston et Providence)

- **Des ports de la Méditerranée à Alexandrie :**
  - Sitmar Steamship Company (deux fois par semaine avec le SS Ausonia et le SS Esperia à partir de Gênes, Naples et Syracuse)
  - Prince Line (hebdomadaire, ligne directe de Constantinople à Alexandrie)
  - Khedivial Mail Company (chaque quinzaine, de Constantinople à Port-Saïd avec des escales à chaque ville même mineure)

Tous les navires au départ de Londres et New York font escale à Marseille et Gibraltar ; la Fabre Line s'arrête aussi à Constantinople.

Transports aériens

Au milieu des années 20, les lignes aériennes intercontinentales n'existent pas. Les avions qui arrivent à traverser l'Atlantique Nord font les gros titres.
Par contre, pour les déplacements nationaux, quoi de mieux qu'une petite balade à bord de ces petits bijoux volants (pour la durée des trajets, prendre 2/3 de la vitesse maxi x distance à parcourir) :

Mettre les voyages à profit

Amélioration de la Santé Mentale

Les médecins des années 20 prescrivaient souvent à leurs patients des voyages sur l'océan, et c'est une excellente idée pour cette campagne. S'il ne se produit aucune aventure sur le bateau ou si l'investigateur ne s'en sou-

Les grands liners en 1925

The Britannic
- Longueur : 903 feet (275,8 m)
- Largeur : 94 feet (28.7 m)
- Tonnage : 48,158 tonnes
- Vitesse : 21 noeuds
- Date de lancement : 26 février 1914

The Statendam/Justicia
- Longueur : 776 feet (237 m)
- Largeur : 86 feet (26.3 m)
- Tonnage : 32,234 tonnes
- Vitesse : 18 noeuds
- Passagers : 3,430

The Arundel Castle
- Longueur : 661 feet (201.9 m)
- Largeur : 72 feet (22 m)
- Tonnage : 18,980 tonnes
- Vitesse : 17 noeuds
- Passagers : 1,170

The Paris
- Longueur : 764 feet (233.4 m)
- Largeur : 85 feet (26 m)
- Tonnage : 34,569 tonnes
- Vitesse : 22 noeuds
- Passagers : 2,132

The Columbus/Homeric
- Longueur : 774 feet (236.4 m)
- Largeur : 82 feet (25 m)
- Deep draught : 36 feet (11 m)
- Tonnage : 34,351 tonnes
- Vitesse : 18.5 noeuds
- Passagers : 2,766

The Windsor Castle
- Longueur : 661 feet (201.9 m)
- Largeur : 72.5 feet (22.2 m)
- Tonnage : 18,967 tonnes
- Vitesse : 17 noeuds
- Passagers : 870

The Bismarck/Majestic
- Longueur : 955.8 feet (291.9 m)
- Largeur : 100.1 feet (30.6 m)
- Tonnage : 56,551 tonnes
- Vitesse : 23.5 noeuds
- Passagers : 2,145

The Admiral von Tirpitz - Tirpitz Empress of China - Empress of Australia
- Longueur : 589.8 feet (179.76 m)
- Largeur : 75.2 feet (22.91 m)
- Tonnage : 21,498 tonnes
- Vitesse : 16,5 noeuds
- Passagers : 1,975

The Franconia
- Longueur : 623 feet (192.8 m)
- Largeur : 73 feet (22.6 m)
- Tonnage : 20,158 tonnes
- Vitesse : 16.5 noeuds
- Passagers : 1,843

Modèles d'avion en 1925

FARMAN F-60 GOLIATH
Vitesse maxi : 120 km/h
Autonomie : 400 km
Équipage : 2
Passagers / Fret : 12 ou 180 kg

JUNKERS F-13
Vitesse maxi : 140 km/h
Autonomie : 560 km
Équipage : 2
Passagers / Fret : 4 ou 319 kg

DORNIER Do.J wal
Vitesse maxi : 140 km/h
Autonomie : 2 200 km
Équipage : 2
Passagers / Fret : 14 ou 1120 kg

FOKKER F.VII-a
Vitesse maxi : 190 km/h
Autonomie : 2 575 km
Équipage : 2
Passagers / Fret : 8 ou 870 kg



Salon de Première classe d'un Liner

cie pas, accordez une augmentation automatique de 1D4-1 points de SAN.

« Et si mon joueur a développé une phobie de l'eau ou de l'altitude ? Hein ? »

La drogue ! Une bonne solution, qu'elle vienne de lui, d'un médecin ou de ses sympathiques camarades, peut être de le shooter au haschisch ou autre « décontractant » durant la durée des transports. De là à ce qu'il se calfeutre toute la journée dans sa cabine transformée en camp retranché pour ne sortir que la nuit sur le pont… cela ne vous laisserait une superbe opportunité de scénario connexe ? « Un vampire sur le Britanic ! » Et puis, même si c'est à des fins thérapeutiques, il devrait s'approvisionner. Vous avez justement préparé un petit coin discret dans un quartier de la ville avec un revendeur des plus « couleur locale » ? Ça tombe bien !

Augmentations mineures d'une compétence

Dans le cadre de cette aventure, chaque investigateur pourrait bénéficier d'un test limité de compétence à la fin de chaque traversée en paquebot. Pour améliorer une compétence au cours d'une croisière, il faut obtenir une réussite spéciale de Volonté afin de démontrer son enthousiasme et sa persévérance. Un échec signifie que l'investigateur est trop distrait (ou décontracté) pour se concentrer utilement. La compétence améliorée est à choisir dans la liste suivante :

- Une pratique quotidienne du tir au pigeon d'argile apporte +1D4-1 points à la compétence Armes à feu
- Un entraînement quotidien au sabre apporte +1D4-1 points à la compétence Armes blanches
- S'entraîner tous les jours avec une arme de poing dans l'entrepont apporte +1D4-1 points à l'arme de poing choisie
- Une pratique quotidienne de la gymnastique apporte +1D4-1 points en Athlétisme [Esquive]
- La natation pratiquée tous les jours apporte +1D4-1 points à la compétence Nage (s'il y a une piscine)
- Pratiquer la lutte ou de la boxe tous les jours apporte +1D4-1 points dans la compétence Corps à corps
- Les investigateurs qui voyagent en première classe peuvent aussi améliorer leur Crédit. Pour y ajouter 1D4-1 points, faites la somme de Crédit, Baratin, Écouter et Psychologie, puis lancez 1D100. Si le résultat est inférieur ou égal au total, augmentez le Crédit. Cela suppose des contacts quotidiens au bar, nombre parties de cartes et longs échanges de potins.
- Si la compétence Sciences occultes, Navigation ou Langue étrangère d'un investigateur est inférieure ou égale à 10%, il peut en augmenter une de 1D4-1 points. Sur un grand navire, le bureau du commissaire de bord organise certainement des cours pour distraire les passagers. Chacune des langues suivantes a 50% de chances d'être proposée : Allemand, Arabe, Espagnol, Français, Hindî et Italien. Chacune des langues suivantes, si c'est plausible, a 25% de chances d'être prévue : Bangali, Cantonais, Grec, Hollandais, Japonais, Latin, Mandarin, Parsi, Polonais, Russe, Suédois, Turc ou Urdu. D'autres langues modernes ont 10% de chances d'être proposées à votre convenance.

Les sessions de langue sont, en fait, de longues conversations avec un passager qui s'ennuie, mais cet exercice quotidien peut avoir son utilité. Un test réussi sous Intuition permet d'en apprendre suffisamment pour que cela mérite d'être noté. Les leçons de Sciences occultes seront assurées par un Théosophe ou quelque autre érudit de l'Au-delà. Les cours de Navigation sont donnés en privé par un officier du navire, en échange d'une somme convenue.

Il est aussi possible d'améliorer quelques compétences à bord d'un cargo acceptant des passagers :



destination qu'eux. Aussi, suivant leur comportement et l'importance que vous souhaitez donner à ces rencontres, ils pourront bénéficier de précieux conseils ou de fausses informations.

Si vous parvenez à donner de la profondeur à ces personnages, n'hésitez pas à les transformer en plus que de simples passants. Ceci apportera une part de réalisme à ces voyages et renforcera l'intérêt des investigateurs.

Et si l'on croise des adorateurs ?

Selon le niveau de difficulté que vous jugerez nécessaire et pour éviter le passage rapide sur les longs trajets en mer ou en zeppelin par exemple, à partir d'un certain stade, votre équipe risque de commencer à éveiller des soupçons chez les adorateurs de tout poil et toute nationalité. Des mesures vont sans doute être prises, graduelles, pour savoir si cette menace est réelle ou non :

- Cette impression d'être constamment suivis ne les gêne pas ? Et être interpellé par son nom par un marchand ambulant non plus ? « Mais sidi, mon cousin travaille pour les grandes compagnies maritimes. Il était dans ton bateau… »
- Qu'a bien pu dire le marchand avec qui ils viennent de discuter pour que son serviteur ait décampé si rapidement ?
- C'est étrange mais on aurait comme l'impression que leurs valises ont été ouvertes dans les cales du bateau. À ce sujet, une idée est de demander avant chaque voyage, quels objets potentiellement de valeur ou dangereux votre équipe emmène avec elle, dans les bagages à main et dans la cale.
- C'est la première fois qu'ils voient ce steward venu vérifier l'eau des fleurs dans leur cabine ?

Si les choses devaient (et elles le doivent) devenir un peu plus concrètes et viriles, des personnages comme les envoyés des Frères Singh vont savoir mettre du piment dans ces journées interminables passées accoudés au bastingage.

Ceci s'inscrit bien sûr dans la continuité de la Brigade Légère de Gavigan décrite dans le chapitre anglais (cf. page 24).

- Conduite +1D4-1
- Navigation +1D4-1 si elle est inférieure ou égale à 10%.
- Langue dominante de l'équipage +1D4-1 si la compétence de l'investigateur est inférieure ou égale à 10%.

Les compétences hautement intellectuelles nécessitent la transmission d'un savoir plus important ; le temps d'un voyage ne peut alors suffire.

Option « pulp » : 1D4-1 peut paraître peu et beaucoup de joueurs sont déçus par le fait de jouer sur de longues périodes sans que leur personnage progresse. Dans ce cas, choisissez l'option : +5% si le jet pour progresser est réussi.

Rencontre de Personnages Non-Joueurs

Les Joueurs peuvent aussi être amenés à rencontrer des personnes ayant la même



Annexe 3 : Des langues et des prénoms !

Prénoms masculins kikuyu

Gacoki Gakere Gakuru Gatete Gathee Gathii Gatimu Gethii Gichimu Gichinga Gicicio Gikuyu Githinji Gitonga Hiuhu Ikinya Iregi Irungu Ita Itimu Jomo Kabochi Kagai Kagunda Kahiga Kairu Kamau Kanja Kanoro Karani Karega Kariuki Kiambiroiro Kianjahe Kiano Kianyandaarwa Kiara Kihara Kihiga Kimathi Kimotho Kinoro Kinyua Kioi Kirimi Kirinyaga Kithingi Koigi Kuguru Macaria Maina Maitho Mangara Mathaathi Matu Maundu Mbogo Mbui Miano Migwi Mokabi Mugendi Mugi Mugo Muiru Muiruri Mukanda Mukiri Mukuru Munene Munoru Muraguri Murathi Muraya Muriithi Murimi Muriu Muriuki Muroki Munathi Mutahi Mutegi Mutemi Muthee Muthemba Muthengi Mutheru Muthomi Muthuri Mutira Mutiri Mutitu Mutonyi Mutua Muturi Muugi Mwangi Mwara Mwarania Mwaria Mwenda Mwenja Ndegwa Ndemi Nderitu Nderu Ndonye Ndwiga Nganga Ngare Ngigi Ngumo Njama Njata Njau Njenga Njiraini Njiru Njogu Njora Njoroge Njururi Nyaga Nyamu Nyeike Riitho Ruguru Ruhiu Rino Waithaka Waitimu Waiyaki Wamai Wamugunda Wamwara Wangombe Wangondu Waruhiu Warui Waweru

Prénoms féminins kikuyu

Gathoni Gathoni Jata Kioni Kioni Magiri Makena Mukami Mukami Mukondi Mukondi Mumbi Mumbi Murigo Murigo Murugi Murugi Muthoni Muthoni Nduta Ngendo Ngendo Ngina Njeri Njoki Njoki Nyaguthii Nyaguthii Nyakio Nyakio Nyambura Nyambura Nyawira Nyawira Nyokabi Nyokabi Waceera Wairimu Waithereero Waithira Wakiuru Wambui Wamuhu Wamuiru Wamweru Wangai Wangari Wangera Wangu Wanja Wanjeri Wanjiku Wanjira Wanjiru Wokabi

Noms & Prénoms anglo-saxons masculins (us)

Ed Waugh. Doris Ryder. Billy Wallace. Morton Cromwell. Junior Abee. Isidro Andras. Graham Barger. Isiah Schacherer. Calvin Farrow. Herman Eggleston. Shelby Naquin. Felix Erickson. Loyal Pullen. Walter Pepper. Anastacio Donatelli. Israel Dalpiaz. Finis Aigner. Karl Darnell. Hoover Epperson. Dale Burghart. Roderick Jolly. Jon Acevedo. Jeff Adami. Morris Matos. Bryce Maben. Orlando Devine. Miguel Trial. Ned Baez. Quinton Stein. Otho Bosh. Omer Brinson. Dennis Read. Jason Calhoun. Preston Hinkle. Vaughn Sorenson. Nicholas Elder. Hazel May. Marvin Covington. Ivan Milton. German Ross. Odie Dier. Louie Levy. Harding Cross. Hunter Treloar. Llewellyn Dunlap. Foster Meier. Marshall Mounsey. Leroy Orr. Jorge Fawbush. Emmet Hall. Major Lisby. Harrison Lacy. Wylie Tschanz. Thomas Motley. Ewell Bain. Lon Ralston. Thurman Reaves. Margaret Killian. Lacy Flanagan. Alejandro Pettibone. Hosea Gooch. Doyle Padilla. Roman Dickens. Boyce Reindl. Mason Riggs. Terrence Brower. Herbert Mays. Benito Gilliland. Ray Mccamey. Nelson Downey. Brady Watwood. Arther Dowling. Adolfo Blanton. Dudley Christiansen. Jesse Noecker. Richard Prestwich. Daniel Atchinsen. Julius Cloud. Kent Skaggs. Shelton Ruth. Paul Abrams. Harvey Poirier. Rudy Meadows. Ellwood Scroggins. Delmer Damewood. Porfirio Luetkemeyer. Gaetano Rowan. Merl Needles. Orval Ornelas. Bertrand Leon. Joe Mcvea. Gale Salter. Laurel Sneed. Eugenio Minton. Anselmo Kinsel. Sidney Hairston. Early Bertucci. Gilberto Green. Coy Flegle. Freddy Ayres

Noms & Prénoms anglo-saxons féminins (us)

Martha Verdejo. Clara Geiger. Dona Pepper. Isabell Mckamey. Angelita Scruggs. Blanch Foss. Dixie Sims. Candida Aumick. Marion Salas. Queen Breck. John Washburn. Emilie Madeiros. Natalia Hynson. Hulda Nowak. Nona Fraley. Shirley Leach. Bonnie Volkmann. Addie Camilleri. Ina Enriquez. Rubie Quaid. Leona Cummins. Pauline Figueroa. Elsa Izaguirre. Priscilla Girard. Ethel Baughman. Olivia Duffy. Ester Livingston. Jayne Hadley. Millicent Atkins. Mollie Mohr. Loretta Margulies. Cristina Beam. Janie Flaherty. Iona Burleson. Katherine Krey. Patsy Murray. Ray Boyce. Mona Zawislak. Anastasia Coates. Carmen Hitchcock. Concepcion Knight. Ethelyn Blanco. Nancy Jansen. Marlys Seward. Georgianna Fry. Santa Juarez. Ardith Schneider. Bette Booth. Terry Thronson. Birdie Grieb. Lucinda Hancock. Alda Meador. Noreen Koenig. Sallie Cohen. Velma Oelke. Cecil Booker. Violet Maines. Virgie Brugh. Marianne Spicer. Iris Inman. Ima Duggan. Olga Wakefield. Judith Redding. Pearline Pineda. Cecilia Cochran. Sophie Gold. Yvonne Villanueva. Rebecca Maldonado. Joan Naquin. Rosanna Mattingly. Cathryn Coffelt. Myrle Francisco. Camilla Spence. Vincenza Bloom. Augusta Ragsdale. Rose Tompkins. James Melendez. Roslyn Doran. Nathalie Abreu. Billy Rivett. Ossie Whitlock. Vera Busch. Catalina Beaver. Joanna Craven. Opal Franks. Mavis Arsenault. Rosalia English. Lillie Meier. Elma Sheppard. Victoria Kettel. Nella Hanley. Lora Mccall. Kate Felton. Angelina Sullivan. Mamie Gatlin. Eleanora Bryant. Laurel Clements. Verlie Pickering. Aurea Winkler. Gertie Terry

Noms & Prénoms anglo-saxons masculins

Florencio Fischbach. Doris Mcclenon. Harley Yazzie. Mark Barth. Dillard Sharpe. Coy Faulkner. Fritz Hickey. Dolores Anaya. Arther Jeanbaptiste. Ernie Cocco. Waymon Elling. Elbert Alonso. Maynard Yang. Earl Betts. Ivan Granger. Eloy Raines. Delbert Housand. Alan Dennis. Rex Feldman. Domenick Hardison. Sydney Bowser. Marcos Cortez. Enrique Bowling. Lemuel Kosak. Terrence Cauley. Alexander Madrid. Maxie French. Guillermo Haslem. Jason Faulk. Norbert Emswiler. Margaret Solomon. Royce Baughman. Hermon Kent. Ned Lanier. Joy Kai. Irvin Oelke. Jake Madeiros. Rogelio Kerekes. Reynold Ervin. Ulysses Whittaker. Francis Luick. Felix Sullivan. Jon Morin. Ramiro Rodrigues. Taylor Ernst. Eldon Munson. Llewellyn Malone. Jerry Chang. Gene Moreles. Alphonse Luke. Rolland Heck. Ben Hahn. Denzil Worthington. Rudolf Swift. Jacob Colon. Dominic Baca. Palmer Leffler. Lamar Cranfill. Alberto Misiewicz. Alfredo Bostic. Daniel Kinney. Raymon Gruber. Hamilton Webber. Monte Estrada. Abraham Girard. Cyril Mixon. Eduardo Becker. Wilford Kluttz. Laverne Trujillo. Watson Ivy. Ellis Guthrie. Dale Billingsley. Jackie Moench. Maria Branch. Wesley Hanway. Emmit Esposito. Leroy Scroggin. Jesus Delillo. Solomon Esh. Moses Fournier. Foster Smalley. Normand Lytle. Roberto Dubrey. Americo Self. Kendall Jones. Peter Kueter. Miles Ayres. Leo Oleary. Garfield Varner. Armando Benner. Carroll Le. Huey Mills. Gregory Kennedy. Lester Howe. Eliseo Weldon. Mason Hutson. Finis Mcqueen. Rufus Stumpff. Ewell Howland. Lyle Jacob

Noms & Prénoms anglo-saxons féminins

Myrtis Guerra. Adella Becerra. Agnes Finch. Roslyn Kincaid. Sybil Nesbitt. Lydia Maese. Sammie Andrew. Monserrate Holland. Candida Inman. Winifred Morse. Dean Gregorich. Mariana Cumbo. Vilma Hillman. Connie Vann. Edna Viggiano. Albertha Parson. Ethel Newberry. Ray Childress. Dortha Petty. Rita Lockwood. Stephanie Spence. Therese Christian. Bonnie Truong. Judith Hart. Jewel Pfeiffer. Ruthe Sherfey. Mavis Alonso. Mae Huey. Ellen Goodpaster. Jane Nix. Kay Stoner. Josefina Bourgeois. Nancy Starnes. Palma Helm. Carrie Pummill. Olivia Infantino. Alma Keller. Theo Hauser. Tomasa Pierson. Eliza Rocha. Rosanna Caruana. Naoma Trial. Marvel Henry. Ursula Oneil. Dorotha Mcginney. Cordelia Zappia. Eloise Lyons. Antonia Ecton. Christene Cardona. Emilie Forsythe. Elenora Cappelli. Nelda Bickerstaff. Anastasia Cullen. Susie Visitacion. Ivy Mccarter. Annabell Galban. Leota Flood. Treva Gillyard. Clyde Walden. Cleo Beam. Neoma Anaya. Rebecca Diekmann. Velma Hochmuth. Sarah Browning. Kathleen Grover. Rubie Cruz. Terry Amyx. Luz Dunbar. Julia Hauser. Georgianna Cuthbertson. Bennie Valentin. Beverly Rus-

ton. Iris Coffman. Marjory Hottle. Lorena
Adamson. Evelyne Gooden. Estela Marino.
Marilynn Sulser. Freida Reinert. Dessie Florey.
Gloria Silveria. Olga Eason. Myrtice Bautista.
Lucinda Miller. Robert Waddell. Linda Meeks.
Clara Pennington. Doretha Brock. Lucile Hol-
lingsworth. Aileen Bennett. Florine Jordan.
Melva Providence. Marlys Winslow. Edwina
Ernst. Lona Mcgrath. Shirley Collier. Priscilla
Mathews. Marcia Hardison. Mercedes Mos-
kal. Leona Hammonds

Prénoms masculins égyptiens

Aakheperkare Adom Akhentaten Akunosh
Amenemnisu Amenophis Amunemhat
Ankhefenamun Ankhtify Anzety Ata Azizi
Bakenkhons Baget Bes Chenzira Darias Dj-
adjaemankh Djedkhonsuefankh Djeserka Ebo
Garai Hanbal Harkhebi Heh Heqakheperre-
setpenre Hetepsekhemwy Horus Huni Ikeni
Inyotef Irimaetenre Iufenamun Jafari Kadjadja
Kaphiri Kedamen Khaankhre Khakaure Khay
Kheti Khonsirdais Kontar Maaibre Makalani
May Memysabu Menmaetre Merenp-
tor Merirahasetef Meryamun Mes Mokhtar
Mosi Nakht Nebamen Nebkaure Neb-
pehtire Neferhotep Neferkauhor Nefersenut
Nenedjebaendjed Nesmont Nestefnut Ngozi
Niumateped Nuru Osiris Padiamun Pamont
Paramesse Paynedjem Pentuy Peyes Pinudjem
Psamtic Ptahmose Quasshie Ramses Rsmses
Sahathor Sankhkare Sedjefkare Sekhemib
Sekhemre-wadjkhau Seneferre Senwosret
Setep Sethy Shakir Shu Sitre-merenamun
Sutekh Takelot Tenermentu Tjahapimu Tjtayu
Tymisba Unnefer Userkare Usermaetre-set-
penre Wadjmose Webaoner Wennufer Yahya
Zahur

Prénoms féminins égyptiens

Aahotep Afshan Ahwere Amenemopet Amo-
sis Anippe Ankhesenpaaten Ankhnespepy
Asetemakhbity Azure Bast Berner-Ib Cleopa-
tra Denise Duatnefret Edjo Fareeza Habibah
Hathor Henetmire Hentutwedjebu Henutsen
Hetepamun Idut Inhapi Iny Ipy Isetnofret
Itet Jamila Kapes Karomat Kesi Khenemet
Khepri Kiya Maahorneferure Mafuane Maria
Mary Masreya Mehturt Mekuty Meresinepu
Meritra Meryatamun Merytites Miw-sheri
Mukantagara Mutemwiya Muyet Nakht-
sebastetru Naunet Nebettawy Neferetiabet
Nefernefrure Neferubity Neferytatenen Nekhbet
Nesitanebetashru Nitetis Niutnakht Naurbese
Nubkhesed Olufemi Pakhet Phoenix Qema-
nub Raziya Raugada Safiya Satdjehuty Sekhet
Senebtisi Sennuwy Seshseshet Shepenwepet
Sitamun Sitiah Sitre Sobkneferu Subira Tabia
Taimhotep Takhat Tanetnephthys Tawosret
Tentamun Tetisheri Theoris Timat Tiye Tjuyu,
Ubastet Weris Yasmin

Prénoms masculins aborigènes

Adoni Akama Alba Apari Araluen Balun
Banjora Bapp Baradine Bardin Bardo Barega
Barwon Berrigan Berringar Burnum Calla-
gun Cobar Coen Collin Cooba Coorain Cowan
Daku Dalman Darel Derain Dheran Djaka-
purra Djerrkura Dorak Dural Ganan Gatjil
Gelar Girra Jago Japaljarni Jarrah Jerara Jirra
Kakkerlak Kalti Kambara Kami Kari Killara
Kiani Kolet Kolya Konol Koora Koorong Kulan
Lowan Maka Mallee Mandu Marron Matari
Matong Mearann Miki Minar Miro Mogo
Monti Mowan Mpetyane Mudjidell Mulga
Mullion Myall Nalong Nambur Napangardi
Nardu Narrah Natan Nerang Nicka Noeah
Nowra Odern Oglozo Orad Parri Petyarre
Pindan Pindari Taree Tuart Tuki Uwan Warra
Warrain Warrigal Warrun Wirake Wirrin
Woorak Woorin Wubuguwubuk Wululu Yarran
Yarrawah Yileen Yuka Yuri

Prénoms féminins aborigènes

Akala Akuna Alba Aleah Alinga Alkina Alkira
Allira Allora Allunga Amarina Anka Apanie
Araluen Arana Arika Arinya Arnurna Arora
Bakana Bambra Bara Barina Barite Barran-
dura Beeree Bega Bertana Binda Calca Cami-
ra Carina Cathy Combara Coolalie Coorah
Coreen Corowa Darri Eerin Ekala Elanora
Eleebana Ellin Elouera Gedala Ghera Gulara
Gurley Guyra Gymea Hanya Iluka Iona Jan-
nali Jinchilla Jirra Junee Kadee Kadla Kaiya
Kalinda Kalla Kamballa Karri Karuah Katina
Katyin Kay Kayle Kayleigh Kiah Kilkie Killara
Kimba Kindilan Kira Kirra Kolora Koorine
Kora Korra Kyeema Kylie Lakkari Lamilla
Lani Lark Layaleeta Leena Leewana Leigh Le-
mana Leura Lira Loorea Lurnea Maiya Mal-
lana Mani Manilla Manya Marinna Mayrah
Meera Mereki Merinda Merri Miah Min-
carlie Minkle Miriyan Mirrin Moree Myndee
Myuna Nadda Nama Nandalie Nara Na-
retha Nerida Niley Noora Nunkeri Olba Olono
Orana Pangari Patya Pengana Peta Pierah Pilar
Pinterry Pipipa Quarralia Quoba Rata Tai
Talia Talitha Tallara Tally Talya Tarana Tarra
Tathra Tatya Tinka Tirranna Toora Ulla Umina
Waminda Wanda Waratah Warrah Warrina
Weema Wilga Willa Woorak Wyuna Yani Yara
Yaralla Yarrah Yindi Yooralla Yungara

Prénoms masculins chinois

Abahai Banh-Nha Bom-Kon Byung-Kul
Chang-Sun Chee-Hien Chen-Ching Chengi-
ang Chi-Fung Chi-Wu Chien Chin-Ming
Chit-shing Chonsun Chuen-Tak Chun-Sung
Chut-Sai Deng-Geng Dong-Phuong Duy-Tan
Eng-wah Foot-Yow Gin-Kiat Gwan-Hay
Han-Joo He-She Hiu-Lam Hoang-Nam
Hon-Wing Hooi-Lim Hu-Sik Hung-wing
Hyu-i Jae-Hoon Jeong Jian-Gun Jin-Yong
Jong-Su Jui-Loy Jyh-Jaung Kah-Wei Kaiyang
Ke-Yong Khek-Long Kian-Seng Kin-Chau
Ko-yang Kong-Chian Kuo-Chun Kwok-
Cheung Kyu-Hwang Le-Song Li-Ting Liu-
Liang Man-Chie Mei Ming-Chung Minh-
De Mun-Joon Nguyen-Phu Pan-Pan Phu-
Qui Po-Sin Qing-Hong Quoc-Sung Said-Ali
Song-Huie Shan-Yuan Shi-Kai Shiu Si-Jia
Sip-Zwee Soo-Sun Suk-Bin Swee-Khi-
ang Tai-Fat Tat-Fung Thanh-Le Thi-Tam
Ting-Wei Tsau-Wun Tuan-Kiet Tzong-yang
Viet-Viet Wai-Leung Wee-Cheong Wei-
Lieh Wen-Lyn Wing-Kit Wu-Jiang Xie-Li
Yan-Bin Yaw-Min Yeong-Liang Yi-Fong Yin-
Shiong Yo Yongian Yu-Hong Yue-Kiu Yun-bok
Zhen-Guang Zhong-Shu

Prénoms féminins chinois

A-My An-Ning Bee-Lian Cai Che-ann
Chew-Chau Chia-Loon Chin-shim Chiu-Yin
Chua Chung-Hae De Dau-Wan Eun-Kyong
Fong-Ling Geck-tin Hai-Ning Hee-Soon
Hoai-Lam Hong-Kei Hsiao-Phin Hue-Kim
Hui-Quin Hwan Hyung-Sik Jau-Min Ji-
Yeaun Jin-hua Joon-Hee Ka-Chun Kam-Har
Khun-Mae Kim-Thanh Kun Kyung-Hu Lai
Le-Lian Lei-Ting Li-Shan Lin-Sha Luh-
Maan Mali May-Xuan Mei-Jin Mei-shu
Miang-Cu Ming-Xiao Moo-Peng My-Lee
Nga-sze Ngog Nu-Ri Pao-Pei Peixi Pi-Chen
Poh-Lau Qian-Xi Quynh-Nhu Sang-Ah
Seer-Kien Shan-shan Shiang-Yih Shau-Mei
Shuk-Yin Siew-Hoon Sio-Long Son-yong
Sook-Lay Su-Jan Sue-Poo Sun-Hee Swee-
Sum Szu-ting Teck-Leong Thi-Nga Thuc-Nhi
Tien-Wei Tse-Tsean Tuan-Kan Van-Hao Wai-
Ping Wanting Wei-Zeng Win-Chyi Xoforn
Xin-Ye Xueying Yan-Yan Yee-Mui Yen-Tse
Yi-Lei Yin-Chau Yll-Cheng Youn-Joo Yu-Ping
Yuen-Ki Yuk-kwan Yuridia Zie-Zau

Prénoms masculins hindous

Abhijeet Abhishek Aditya Ajay Amitabh
Amrish Anju Alisha Arjun Arun Athreya
Avinash Bhuvan Ganesh Himesh Kannan
Kabir Karan Kishan Krishna Lalamani Lax-
man Om Rahul Raj Raja Rajan Ram Ramesh
Rohan Rohit Shiva Shripad Shubham Sohan
Swetabh Suresh Tarun Udit Vayu Vijay Vi-
kram Vishnu Vivek Yash

Prénoms féminins hindous

Aaliya Abhidhya Alisha Amrita Anjali Ash-
wini Bageshri Bahulika Bahuputri Baidehi
Bairavi Baishali Bhoomika Chameli Chunni
Dayita Deepika Faatina Farhanaa Gauri Geeta
Hafiza Haripriya Heera Inas Isha Jagadambika
Jayantika Jayalakshmi Jehannaz Kaishori Kalee
Kapardini Keshika Konkona Kshiraja Laghima
Lakshmi Lingammal Loganayaki Lona Lum-
bika Mahagauri Mahalakshmi Mahasweta
Maya Minati Nandini Nisha Padmavati Pooja
Priyanka Radhika Rohita Shama Sharmila
Simran Sonali Suhana Sumitra Vaishali

The Little Ph'n Glui Non-Illustrated (Le Petit Ph'n Glui Non-Illustré)

	Arabe classique	Chinois (Mandarin)	Kenya (Swahili)
Formules de politesse			
Oui	Naâm	Shi	Ndiyo
Non	Laâ	Bu Shi	si
Bonjour	Ahlan	Ni Hao	Habari
Au revoir	maâ salama	Zai jian	kwaheri
Bonne nuit	Leila Saïda	Wan An	usiku mwema
Combien ?	kem ?	Duo Shao	Jinsi gani ?
Comment ça va ?	keifa halouka ?	Ni hao ma ?	Gani ?
Dormir	yanam	Shui jiao	usingizi
Excusez-moi	aâssif	Bu hao yi si	Samahani
Merci	shoukran	Xie xie	Asante
Monsieur	Saïdi	XianSheng	Mheshimiwa
Madame	Saïdati	NvShi	Bi
Manger	Akala	Chi fan)	kula
Où se trouve … ?	Aïna… ?	Na li… ?	Wapi… ?
S'il vous plaît	min fadlika	Qing	Tafadhali
Urgences			
Au secours !	Anajdaâ !	JiuMing	Saidia !
Appelez la police !	Nadi El Shourta !	Da Dianhua Gei Jingcha	Waite polisi !
Compter			
un	Wahid	Yi	moja
deux	Itnin	er	mbili
trois	Talata	San	tatu
quatre	Arbaâ	Si	nne
cinq	Khamsa	Wu	tano
six	Sita	Liu	sita
sept	Sebaâ	Qi	saba
huit	Tamani	Ba	nane
neuf	Tessa	Jiu	tisa
dix	Ashra	Shi	kumi
Circuler			
Autobus	Mawkif el hafila	Gonggong qiche	basi
Bagages	l Haqaa ib	Xingli	mizigo
Billet	Tazkara	Piao	tiketi
Douane	Jamarik	Haiguan	desturi
Gare	Mahata	Chezhan	kituo
Train	Kitar	Huoche	treni
Hôtel	nazl	Jiudian	hoteli
Quelques phrases usuelles			
Je ne sais pas	Laâ adri	Wo bu zhidao	Sijui
Je ne comprends pas	Laâ	Wo bu dong	Sifahamu
Quel est le prix ?	kaâm ?	duo shao qian ?	Pesa Ngapi ?
Je voudrais une chambre	ouridou ghourfa	Wo xuyao yige fangjian	Naomba nione chumba
Le temps			
Dimanche	El ahad	Xingqi tian	jumapili
Lundi	El Ithnayne	Xingqi yi	jumatatu
Mardi	El Toulata	Xingqi er	jumanne
Mercredi	El Arbiaa	Xingqi san	jumatano
Jeudi	El Khamiss	Xingqi si	alhamisi
Vendredi	El Joumouaa	Xingqi wu	ljumaa
Samedi	El Sabt	Xingqi liu	jumamosi
Jour			
Matin	Sabaah	Zaoshang	asubuhi
Midi	Dohr	Zhongwu	mchana
Soir	Massaa	Wanshang	jioni
Nuit	Leyl	Wanshang	usiku
Hier	El Massa	Zuotian	jana
Aujourd'hui	El Youm	Jintian	leo
Demain	Ghadan	Mingtian	kesho
Heure	Essaâ	Shijian	saa

Des mots et des expressions

Parler l'Harlemois

Durant les années 20, Harlem a développé un argot propre qui fut populaire chez nombre d'habitants et de visiteurs des points chauds du district. Même si les investigateurs sont habitués à l'argot des années 20, ils doivent faire un test de Langue Maternelle pour comprendre une personne leur parlant en Harlemois.

Amener de la boue : Obtenir des résultats décevants ; amener une personne de la mauvaise classe sociale à une fête.
Arracher : sortir du lot ; réussir.
Boogy, Corbeau, Nuage : Noir. Dérivé de l'expression « Booker T ». Souvent utilisé comme une insulte.
Bosse bosselée : souvent hurlé lors d'une danse, en ondulant des hanches.
Boue : fait généralement référence à une personne détestée. cf. Amener de la boue.
Broyer bas : fumer de la marijuana.
C'est rien du tout : signale un accord ; vient généralement en réponse à une affirmation agréable.
Caban : cigarette de marijuana.
Carriole-cahots : une automobile, généralement une Ford.
Chien : décrit une personne ou un événement étrange ou extraordinaire. Par exemple « Quel chien. » ou « C'est pas un chien ? »
Chien salé : variante plus intense de Chien ; voir Chien.
Chorat : un chanteur dans les chœurs.
Chorine : une chanteuse dans les chœurs.
En mettre un : parler à la police ou à l'ennemi (ce qui est souvent la même chose) ; ou dénoncer une personne.
Fée, Ofée : présumé blanc ; blanc.
Fignard : personne agissant de façon hautaine ; ou personne se comportant comme un blanc.
Fumer sur quelque chose : examiner. « Je fumerai là-dessus. »
Garçon : ami proche, camarade.
Gigue : habituellement associé à l'amour, ou à l'amour à court terme ; paroles prononcées dans l'intention de flatter.
Gigueur : une personne parlant la gigue.
Glisser : faire une plaisanterie.
L'Homme : désigne l'autorité.
M'voir partir : aider ; payer pour quelque chose, généralement dans une demande. Par exemple, « Tu m'vois partir pour le repas ? » signifie « Veux-tu me payer le repas ? »
Oh, non, non ! : exprime l'admiration.
Oiseau des neiges : personne prenant de la cocaïne.
Oscar : personne idiote ou faisant une remarque idiote.
Panatela : cigarette de marijuana.
Pas-à-moi : sans valeur, pas bon.
Piaule à thé : endroit où l'on fume de la marijuana.
Poussière du bonheur : cocaïne.
Précédant : personne qui fait trop de suppositions ; prendre avantage d'une situation ; un avertissement. Par exemple, une personne prenant le siège d'une autre dans une boîte pourrait s'entendre dire « Ne soit pas trop précédant. »
Prendre l'air, se soulever : partir vite et dans l'urgence.
Rat : opposé de fignard ; inélégant.
Seigneur de ce jour ! : une remarque d'émerveillement.
T.C. : technicien de Cuisine ; femme au foyer, servante.
Tic(s) : courte mesure de temps ; un instant. Par exemple « Tu as quelques tics ? » signifie « Tu as un moment ? »

Expressions kényanes

Askari soldat ou policier africain.

Asiatiques dénomination des Indiens avant la Seconde Guerre mondiale.

Boma clôture en fer ou en arbustes épineux.

Bwana kiswahili pour chef, également un titre donné aux hommes blancs puissants.

Debbi boîte de conserve oblongue contenant quatre gallons impériaux de liquide, utilisée comme mesure standard sur les marchés et, une fois aplatie, pour les toits et les gouttières.

Effendi titre de respect, généralement réservé aux hommes.

Fundis artisans, normalement en référence à des individus d'origines indiennes.

Kibokos fouet africain taillé dans de la peau d'hippopotame.

Kipande carte d'identité fournie aux Africains et qu'ils doivent avoir sur eux lorsqu'ils sortent du territoire de leur tribu.

Kyama assemblée des anciens.

Manyatta village composé de plusieurs huttes ceintes d'une clôture, que l'on trouve surtout chez les Masaïs.

Msabu titre de respect, donné généralement aux femmes blanches par les noirs.

Ngomas grandes danses africaines, avec plusieurs centaines de participants jouant du tambour, de la flûte, du luth ou des cymbales ou dansant autour de feux de joie.

Pranga un long couteau semblable à une machette.

Shambas terre appartenant aux Africains, ou occupée illégalement.

Shikari autre nom pour les chasseurs de gros gibier professionnels.

Squatters fermiers indigènes qui s'installent sur une parcelle de propriété d'un blanc en échange de travaux pour une année.

Totos terme désignant collectivement les femmes et les enfants africains.

Wangwana africains gagnant leur vie comme porteurs, gardes, guides et interprètes indépendants.

Zareba une palissade faite d'arbustes épineux, souvent édifiée lors de safaris pour éloigner les animaux sauvages des campements temporaires.

Expressions australiennes

Les notes qui vont suivre sont destinées à apporter quelques lumières aux gardiens qui souhaiteraient rendre plus dépaysant l'univers sonore de leur session en plaçant quelques expressions australiennes marquantes, assorties de leur accent original. On ne saurait bien sûr réduire l'ensemble des accents de ce continent à ces quelques indications, mais quelques-unes d'entre elles ont valeur de règle générale. Un bon moyen pour se faire une idée de l'intonation voulue est d'aller voir Crocodile Dundee en version originale, et d'écouter comment parle Paul Hogan…

Particularité flagrante de l'accent australien : ses sonorités plates et nasales, avec une légère montée de l'intonation à la fin de chaque phrase. L'accentuation est toujours placée sur la première syllabe. Les consonnes sont escamotées, et les voyelles larges. Le son OW (prononcé o-ou) devient un A court (prononcé eu) ; par exemple, « fellow » devient « fellA ». De nombreux mots comportant plus de deux syllabes se trouvent raccourcis : par exemple, « after-noon » (après-midi) devient « after », ou « arvo ». On use et on abuse des diminutifs : « Chrissie » pour « Christmas » (Noël), ou « prezzie » pour « présents » (cadeaux)… Lorsque le gardien voudra adopter un mode d'expression se rapprochant de celui des Australiens, il emploiera des phrases concises, lapidaires et denses.

Les H aspirés en début de mots sont avalés à tout propos (comme pour l'accent Cockney) : « hit », par exemple, devenant « it ». Les personnages les moins civilisés trufferont leur discours de l'adjectif « bloody » (placé devant le mot qu'il qualifie ; signifiant littéralement « sanglant », et ayant en français un nombre impressionnant d'équivalents non littéraux - N.d.T.), et ponctueront une phrase sur deux de « an' that » (prononcer ène zat - équivalent du « une fois » que les Belges sont censés utiliser comme point ; tout au moins dans les histoires françaises - N.d.T). Le débit du discours est variable ; les citadins ont tendance à parler très vite, alors que les gens des campagnes s'expriment aussi lentement qu'ils peuvent. On manifeste son éducation en exhibant un accent anglais relativement châtié, ou du moins, en atténuant son accent australien. Dans la liste d'expressions argotiques qui va suivre, figurent quelques locutions anachroniques par rapport à la période qui nous occupe, ou qui n'ont plus cours dans l'Australie contemporaine. Elles ont été sélectionnées pour leur caractère humoristique, et nombre d'entre elles font partie du vocabulaire lyrique de prédilection des auteurs. Elles ne sont pas toutes originaires de l'Australie ; mais elles ont été adoptées d'enthousiasme, et sont entrées dans le patrimoine linguistique de ce continent.

Morceaux choisis de l'Argot Australien

Abo Habitant aborigène de l'Australie. Dans les années 1920, cette appellation n'est généralement pas considérée comme injurieuse, à la différence de « boong ». On utilise aussi le terme de « blackfellow » ou « blackfella ».

Apples « She's apples » ; « she's jake », « she'll be right » : quel que soit le problème, ça va ; tout se passe bien.

Arvo Diminutif de « Afternoon » : après-midi. Se dit également « after ».

Aussie Australien.

Barrak Interpeller ou huer quelqu'un ou quelque chose, plus particulièrement dans le domaine du sport, en manifestant sa préférence pour une équipe au détriment d'une autre. « To barrack for a team » : supporter une équipe.

Bastard Littéralement : bâtard. C'est un mot qui sert énormément, tant dans un sens amical : c'est alors un salut affectueux, une introduction, ou une référence (ex. : « G'day ya old bastard » - Salut, vieille canaille !) que dans un sens péjoratif, comme insulte. C'est le ton de la voix qui le prononce qui indique quel sens a prévalu.

Battler Littéralement, batailleur. Se dit d'un perdant qui continue à se battre, ou d'une personne qui n'a pas de chance sans que ce soit de sa faute.

Beaut/Beauty Beauté (prononcé biou-di). Exclamation d'approbation.

Billabong Petite étendue d'eau.

Billy Bouilloire de camp, en forme de boîte de peinture, à usage universel : sert à faire le thé, le ragoût, la soupe et la lessive. Le thé du « Billy » a meilleur goût si on fait d'abord bouillir l'eau dedans, puis qu'on ajoute ensuite les feuilles de thé. Mettre le couvercle, puis faire tourner plusieurs fois le récipient verticalement, en se fiant à la force centrifuge pour que le thé demeure intact : voilà qui « fait reposer le thé ». On peut ensuite passer à la consommation, en sucrant généreusement, de préférence.

Block Tête. « To do your block » : perdre le contrôle, en général dans une grosse colère, mais peut-être par amour ou autre motif. Inversement, « to use your block » veut dire penser de façon rationnelle et logique, résoudre de façon simple un problème épineux.

Bloke Une personne de sexe masculin.

Bloody (Littéralement : sanglant). Réputé être « Le Grand Qualificatif Australien », et mérite pleinement cette réputation. Placez ce mot en adjectif devant tous les mots qui vous viendront à l'esprit (« It's bloody hot » - C'est fichtrement/sacrément/drôlement etc. chaud). Il peut même s'insérer dans un autre mot pour exprimer l'insistance : « Kanga-bloody-roos ! »…

Bludge « To have a bludge » : fainéanter, cesser de travailler pendant un moment. Un « bludger » est une personne qui vous demande tout le temps une cigarette (ou tout autre chose), un tapeur, en somme ; ou bien qui vit sans travailler.

Blue Littéralement : bleu. Une bataille, physique ou verbale.

Bluey C'est probablement le nom de chien le plus répandu en Australie, en particulier pour les bergers ; en effet, parmi les chiens que l'on emploie pour garder les troupeaux, beaucoup sont des Blue Heelers.

Bonzer Superbe, digne de louanges.

Brumby Cheval sauvage. On trouve des « brumbies » en Nouvelle Galles du Sud sur la frontière du Victoria, et dans le Queensland.

Buckley's Version abrégée de : « We've got Buckley's chance/hope » : littéralement, nous avons une chance/une espérance de Buckley ; autrement dit, nous n'en avons aucune.

Bush La brousse, ou plus généralement, tout ce qui n'est pas la ville. Aller dans le « bush » veut dire partir vers l'intérieur du continent, ou au sens figuré, s'éclipser.

Chook Poulet. On peut hypnotiser les « chooks » en les faisant tourner plusieurs fois à bout de bras, ou bien en les regardant simplement dans les yeux, tout en balançant la tête d'avant en arrière. Tous les enfants australiens savent cela…

Cobber Copain, pote.

Cooee Un cri de brousse aborigène, adopté par les colons. Un « Cooee ! » claironnant lancé à pleine voix porte loin. Le « coo » est un appel long et bas que le « ee » ponctue d'une note aiguë. Être à portée de « cooee », c'est être à faible distance d'une personne ou d'un endroit.

Crook Malade. Par extension, tout ce qui n'est pas d'une authentique perfection.

Cuppa Contraction de « cup of », tasse de. Si vous vous sentez faiblard, fatigué, ou simplement très assoiffé, c'est le moment de prendre une « cuppa », autrement dit, une tasse de thé. Ou de café, si c'est votre genre.

Dag Caillot d'excrétions séchées pendu à l'arrière-train d'un mouton ; il faut l'enlever, sous peine de voir l'animal couvert de mouches. Un « dag » est également une personne odieuse ou antipathique.

Damper Littéralement : étouffoir. Pour confectionner le « damper », il faut pétrir de la farine avec de l'eau et de la levure pour obtenir une pâte que l'on aplatit et que l'on fait frire dans de la graisse de mouton jusqu'à ce qu'elle soit dorée des deux côtés. (On peut également le cuire sur la braise d'un feu de camp.) On le consomme généreusement tartiné de confiture, et arrosé de litres de thé. Mettre un « damper » sur quelque chose est une expression figurée, signifiant qu'on décourage l'activité en question.

Digger Membre (ou ex-membre) de l'Australian Infantry Force (A.I.F.). Parfois désigné par l'abréviation « dig. ». Le terme désignait à l'origine un chercheur d'or dans les années 1850. Billy Hughes, qui fut Premier Ministre pendant la Grande Guerre, fut surnommé « the Little Digger » (le Petit Digger).

Dingo Espèce indigène de chiens australiens qui s'est forgé d'une manière ou d'une autre une réputation de couardise et de traîtrise ; les dingos humains se comportent de la même façon.

Dinkum Adjectif indiquant que ce qu'il qualifie est l'article véritable, authentique, doté de qualités solides et fiables. Dire qu'il est « fair dinkum » est pratiquement le plus beau compliment que vous puissiez faire à quelqu'un. L'expression peut également tenir lieu d'interrogation sur la véracité d'un fait (« Fair dinkum ? »), ou encore de qualificatif (« I'm gonna knock 'is block off, fair dinkum I will » Je vais lui casser la tête, vrai de vrai !)

Dob In Vendre quelqu'un aux autorités (police, école, ou époux/épouse…)

Dodger Escamoteur, tire-au-flanc. Poddy dodger : voleur de veaux.

Done Littéralement : fait. « To be done » : être victime d'une escroquerie, ou payer quelque chose trop cher ; se faire avoir, en somme. Lorsqu'on promet : « I'll do him ! », c'est très exactement l'équivalent de « Je vais me le faire », autrement dit, on menace d'estropier quelqu'un.

Dong Frapper avec force. (« Gerrouta here or I'll dong ya ! » - « Va-t'en ou je cogne ! »)

Dud Mauvais. Ne marchera pas.

Dunny Toilettes. Il existe bien d'autres appellations pour le même lieu : « shouse », « toot », « loo », « dyke », etc.

Fair go « A plea for a fair go » : un appel à la raison et à l'esprit sportif pour toutes les parties en présence.

Galah Les galahs sont de petits perroquets de l'intérieur des terres, ayant pour coutume de se déplacer par grandes volées ; ils font des dégâts, et ils crient bien fort en hérissant leur huppe. Ils partagent ces caractéristiques avec les galahs humains.

Lair Frime, étalage. Terme péjoratif.

Larrikin Un « dur ». Peut également désigner un voyou (de ceux qui traînent en bandes).

Lollies Bonbons colorés. « Lollywater » : cordial, ou bois-son non alcoolisée.

Lurk Un arrangement ou un plan grâce auquel on réalise un profit sans effort.

Mate Copain ou compagnon ; on use de ce terme entre hommes. Il peut également servir de salut courant, à l'adresse de quelqu'un que vous ne connaissez pas intimement. (« G'day, mate ! » - « Salut, mec ! »)

Mob Un groupe ou un grand nombre de gens, de bestiaux, de moutons, de poulets, ou de n'importe quoi d'autre. On préfère ce terme à « herd » (troupeau).

Nark Trouble-fête, rabat-joie. « To feel narked » : se sentir contrarié, ou grugé, et probablement d'humeur à avoir un « blue ».

Pommy Toute personne d'origine anglaise, ou chez qui on peut déceler un accent anglais. Elle sera probablement taquinée (secouée), mais mieux acceptée qu'un Américain.

Push Un gang ; fréquemment, une bande traînant dans les rues d'une grande ville.

Rathouse Littéralement : cage à rats. Asile de fous. Autre appellation : « giggle house » - littéralement : maison des fou-rires. À Melbourne, si vous êtes devenus yarra, vous êtes devenu fou (en référence à l'hôpital psychiatrique de Yarra Bend).

Sacked Sacquer. Les ouvriers australiens ne prennent pas la porte, mais le sac.

Sheila Personne de sexe féminin.

Shickered Intoxiqué, ou trop imbibé de grog.

Shoot throughn Partir, souvent de façon abrupte ou subrepticement. La version complète : « to shoot through like a Bondi tram ».

Skite Se vanter, faire de l'épate, débiter des mensonges délibérés.

Smoko Une pause dans le travail, avec pour ostensible prétexte une cigarette ou une pipe.

Spell « To take a spell » : se reposer du travail. La durée d'un « spell » est une donnée fort incertaine.

Station Une grande propriété de l'intérieur. En Amérique, on appellerait cela un ranch. On dit également un « run » (pâturage), par référence aux pâturages de moutons ou de bétail à cornes.

Two-up Jeu de hasard auquel on joue dans tous les états de l'Australie, et qui est partout illégal. L'élément de base consiste à lancer deux pièces à pile ou face ; à partir de là existe toute une terminologie.

Tucker Nourriture, mangeaille. « Tucker-bag » : sac à nourriture.

Yabber Bavarder comme une pie. Forme abrégée : yak. Yakka - Travail ; terme d'origine aborigène. « Hard yakka » : travail ingrat.

Yanks Américains. On dit plus fréquemment : « bloody Yanks ». Nombreux furent les jeunes hommes australiens qui se portèrent volontaires sans hésitation pour servir la « Mère Patrie » (l'Angleterre) pendant la Première Guerre Mondiale, et plus d'un ressentit comme une trahison le fait que l'Amérique ait attendu 1917 pour entrer en guerre. Aussi, durant les années 1920, il reste un peu une dent contre les Américains… Mais les gens sont cependant disposés à faire des exceptions.

Zack Une pièce de six pence. « To be not worth a zack » - ne pas valoir un zack (ou, tant qu'on est dans le sujet, « not worth two bob » - ne pas valoir deux shillings), c'est vraiment, pour un individu, ne pas valoir grand-chose.

Annexe 4 : Pour aller plus loin (règles avancées)

Touche pas au grisbi !

Cette règle de gestion est une alternative au décompte minutieux de toutes les dépenses des joueurs pendant une longue aventure. Elle est établie d'après le niveau de liquidité des Personnages au début de la campagne (10% de leur Catégorie financière) et le train de vie qu'ils s'autoriseront au cours de son déroulement.
L'objectif est de mesurer simplement, à partir d'un prix journalier correspondant au train de vie que choisira le groupe d'investigateurs. On décomptera seulement les jours passés (suivant le nombre de joueurs) et les dépenses qui sortent de l'ordinaire.
Ceci permet de privilégier le jeu sans toutefois occulter les complications que pourraient rencontrer des voyageurs vivant au-dessus de leurs moyens.
Les réalités financières peuvent devenir un facteur important dans de longues explorations non « sponsorisées ». Et les Joueurs n'en seront que plus conscients si une partie de leurs économies venait à être dérobée suite au cambriolage de leur chambre d'hôtel. Bien entendu, ce système de gestion reste compatible avec les règles (cf. *L'Appel de Cthulhu 6e édition française* page 131).

Petit rappel sur les économies de vos investigateurs :

Niveau de vie	Revenus annuels	Liquidité (10%)
Indigent (5%)	0 à 500$	50
Pauvre (25%)	500 à 2.500$	250
Classe moyenne (50%)	2.500 à 6.000$	600
Aisé (75%)	6.000 à 25.000$	2500
Riche (95%)	25.000$ à plus	25000

Le Train de vie

Tout dépend du comportement de vos investigateurs. Si ces derniers se montrent vigilants quant au choix de leur hôtel, qu'ils n'abusent pas des bakchichs ou qu'ils n'envisagent pas d'achat inconsidéré, cette règle n'est peut-être pas utile.
S'ils dépensent à tout va, sans jamais compter, s'autorisent des séjours grand luxe lors de longues croisières ou qu'ils achètent armes et automobiles à chaque escale, il serait bon de limiter les frais.

La table ci-dessous illustre, suivant le train de vie que mènent les aventuriers, les différentes « Catégories de dépenses quotidiennes ». On parlera de Niveau de Train de vie.
Cette estimation est une tendance qui vise à évaluer les dépenses quotidiennes d'un investigateur. Toute dépense spécifique à l'aventure et qui ne relève pas de son mode vie n'est pas compris dans ces dépenses.

Une Capacité financière

La table suivante indique la Capacité Financière d'un investigateur. Elle se mesure en Unités Financières (UF) : Courant, Usuel, Inhabituel, Rare et Très Rare. La règle d'or : 1 Très Rare = 10 Rare, 1 Rare = 5 Inhabituel = 25 Usuel = 125 Courant

Niveau de vie	Illimité	Capital financier (CF)	Montant maximum
Indigent	-	5 Inhabituel	Inhabituel
Pauvre	-	5 Rare	Rare
Classe moyenne	-	25 Rare	Très Rare
Aisé	Courant	125 Rare	-
Riche	Usuel	625 Rare	-

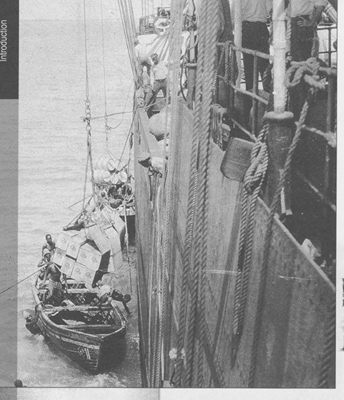
Table de conversion rapide :

Unité Financière (UF)	Courant	Usuel	Inhabituel	Rare	Très rare
Courant	1	0	0	0	0
Usuel	5	1	0	0	0
Inhabituel	25	5	1	0	0
Rare	125	25	5	1	0
Très rare	625	125	125	25	1

- **Exemple 1** : *Un investigateur « Indigent » ne peut pas acheter d'objet « Rare » (le montant maximum de ses achats étant limité à « Inhabituel »), mais dispose d'un Capital financier de 5 achats d'un montant « Inhabituel ». Il pourrait donc s'offrir un long week-end de 3 jours dans un bon hôtel, en mangeant dans des restaurants de qualité tout en visitant la ville en taxi (coût total de l'opération : 3 achats Inhabituels). Il lui resterait suffisamment d'économies pour s'offrir un costume en cachemire (1 achat Inhabituel), pour aller voir un concert de jazz (1 achat Usuel) et terminer sa journée dans un pub.*
  S'il a encore les idées claires, il sait qu'il pourra totaliser une ardoise de 20 consommations (20 UF Courantes, soit 4 UF Usuelles). Ça lui laisse de quoi terminer bien proprement la soirée…

- **Exemple 2** : *Un investigateur de classe moyenne ne peut pas acheter d'objet « Très rare » et dispose d'une Capacité financière de 25 UF Rare (25×5 = 125 UF Inhabituelles). Il pourra donc, si le trajet NY-Shanghai dure 21 jours, inviter 3 compagnons en première classe, pour la modique somme de 84 UF Inhabituelles (21×4, il paie aussi sa place). Il restera à l'investigateur de quoi offrir 10 jours de séjour très confortables (Mode de vie Classe moyenne) à tous (soit 40 UF Inhabituelles).*
  Espérons qu'un allié sur place les attendra car il sera difficile de rentrer avec les finances restantes (CF = 1 UF Inhabituelle)…

Mode de vie	Comportement de l'investigateur	Niveau de Train de vie
Lower class	Logement en établissement pouilleux - Déjeuner et dîner sur le pouce - Transports : à pieds	Courant
Lower middle class	Logement en établissement de qualité moyenne - Déjeuner et dîner correcte - Transports : bus/métro	Usuel
Middle class	Logement en établissement de bonne qualité - Déjeuner et dîner de qualité - Transports : taxi	Inhabituel
Upper class	Logement en établissement prestigieux - Déjeuner et dîner gastronomiques - Transports : location automobile	Rare



Gestion des transports (maritimes) de marchandises

Voici, en bas à gauche, une petite aide de jeu visant à gérer le transport des marchandises de vos investigateurs.

Tarification habituelle

- **Multiplicateurs :** Bien entendu, ces considérations peuvent être modifiées suivant de nombreux critères : discrétion, fragilité, encombrement... Ainsi, un totem indien en balsa ne pèsera pas forcément lourd, mais son transport sera compliqué, et donc plus cher que celui d'une simple caisse. Une alternative simple consiste à appliquer un modificateur qui serait proportionnel au nombre de « contraintes » exigées par la cargaison.



1 contrainte	Tarif habituel x 1,5
2 contraintes	Tarif habituel x 2
3 contraintes	Tarif habituel x 3
Contraintes >3	Spécial

Quelques exemples de contraintes

Fragilité, encombrement particulier (taille, volume), anonymat de l'expéditeur/destinataire, discrétion quant au matériel transporté (légalité), valeur (bijoux, pièce de collection etc.), nombre d'escales*..

* nombre d'escales : le nombre d'escale(s) augmente le risque de perte d'une cargaison, et donc influence le prix du transport. Il reste possible d'attendre un navire transporteur qui se rendra directement à destination, mais l'attente peut être longue. La fin justifie donc les moyens et l'urgence pourra faire gonfler les prix d'une livraison.

***Exemple** : Le totem indien en balsa (30 kg) est fragile et particulièrement long ; 2 contraintes qui ne faciliteront pas son transport. Son coût de transport sera donc multiplié par 2 (soit$17,5 x2). Si l'expéditeur avait souhaité conserver son identité discrète (nouvelle contrainte), le coût de transport aurait été multiplié par 3.*

Délais de livraison, cas particulier : Ce paramètre est particulier car les moyens à mettre en œuvre dépendront de l'urgence de la livraison. Ainsi, le tarif ne sera pas le même si l'on parle d'une livraison Europe-New York en 1 mois ou en 1 semaine... Dans le premier cas, on pourra confier la marchandise à un logisticien compétent (donc plus cher) mais dans le dernier, il faudra affréter un bateau à cette tâche. Donc, si tant est que le délai reste réalisable, le coût pourra grimper très vite.

Le coût des transports internationaux prend donc une nouvelle dimension car les investigateurs réfléchiront à deux fois avant d'embarquer vers une destination hypothétique. Les allers retours coûtent chers.

Catégorie 1 : jusqu'à 100 kg

Tonnage	Prix	Unité Financière	Exemples
Jusqu'à 10 kg	$1 /kg	Courant	5 kg - $5,00 / 10 kg - $10,00
Entre 11 et 20 kg	$10 +$0,5 /kg	Usuel	15 kg - $12,50 / 20 kg - $15,00
Entre 21 et 50 kg	$15 +$0,5 /2kg	Usuel	50 kg - $22,50
			75 kg - $27,50
Entre 51 et 100 kg	$22,5 +$1 /5kg	Usuel	100 kg - $32,50

Catégorie 2 : de 101 à 300 kg

Tonnage	Prix	Unité Financière	Exemples
Entre 101 et 200 kg	$50 + 4/10kg	Inhabituel	101 kg - $50,00
Entre 201 et 300 kg	$90 + 6/10kg	Rare	110 kg - $54,00
			150 kg - $70,00
			200 kg - $90,00
			250 kg - $120,00
			300 kg - $150,00

Catégorie 3 : → 300 kg (spécial)

Très rare

Manuel de campagne de la Theron Marks Society

Une compilation d'André Stalin

A propos de l'auteur

Andre Stalin est né en 1900 à Saint Petersbourg et est le fils dépossédé d'un membre de la petite noblesse russe. Il fut officier dans la cavalerie et combattit aux côtés des Russes blancs lors de la guerre civile. Il se rendit à Boston après la révolution et se lia d'amitié avec Theron Marks, et voyagea à de nombreuses reprises en Europe, Amérique du Sud, Moyen-Orient et, si l'on en croit ses mémoires, dans bien d'autres lieux plus mystérieux encore. Ce manuscrit a été retrouvé parmi ses affaires après sa mort en 1925. Les causes de son décès n'ont pas encore été découvertes.

Prospero Press

Avant-propos

On sait peu de chose sur Theron Marks avant son apparition à Arkham dans le Massachusetts au début des années 1920 ; en quelques années à peine, avec l'aide de quelques compagnons de confiance, cet homme fit d'un groupe d'investigateurs de l'occulte peu impliqués et sans grandes ressources une organisation pouvant s'enorgueillir de la présence de chasseurs du Mythe tels que Joshua Leng (mort en 1923), Jonathan Harker Jr. (mort en 1923), Ambrose Hunt (mort en 1923), Virgil Hector Hades (mort en 1924), August Rath (mort en 1924), Dmitri Katliya (mort en 1924) et Frank Glup (mort en 1924).

Nous combattîmes ensemble au cours des Années 20, guidés par Theron lui-même et sous l'égide de la Theron Marks Society, pourchassant et exterminant les phénomènes cthulhoïdes quel que soit l'endroit où ils se trouvaient. La plupart des membres d'origine de la société ont été tués ou ont pris leur retraite à la Maison de repos Theron Marks pour investigateurs à faible santé mentale. En dépit de ces pertes, la société continue d'œuvrer aujourd'hui, car il est indispensable de rester sur le qui-vive vis-à-vis de ceux qui voudraient nous détruire et prendre possession de notre monde.

En transmettant la sagesse de Theron Marks, mon but est d'offrir des informations aux investigateurs œuvrant dans un même esprit, et de leur apporter des stratégies pouvant les aider à faire la différence entre une enquête bénéfique et la mort ou la folie. Le Manuel de campagne de Theron Marks contient des observations pratiques et des conseils utiles concernant les armes, le personnel, l'équipement, les procédures d'investigation standards ainsi que des tactiques pouvant convenir à toutes ces situations auxquelles les investigateurs de l'inconnu peuvent être confrontés.

Joyeuse chasse,
Andre Stalin
Arkham, 1924

Stratégie

« Fuyez, pauvres fous, fuyez ! »
- Theron Marks

Une enquête portant sur un phénomène cthulhoïde nécessite une approche en deux temps : tout d'abord, une investigation portant sur l'environnement du phénomène (une phase de recherche d'informations) ; ensuite, une recherche principale sur la cible. Il est indispensable de trouver le plus grand nombre d'informations possibles sur un phénomène avant de l'affronter. La méthode usuelle de Theron Mark était de diviser l'équipe : avec Frank Glup ou August Rath, je me voyais généralement confier la mission de couvrir toutes les bibliothèques, archives municipales ou journalistiques, témoins et autres lieux et personnes où des informations générales pouvaient être débusquées. Ce n'était qu'une fois l'environnement soigneusement épluché qu'une visite sécurisée sur le lieu même de la menace cthulhoïde pouvait être envisagée. Une fois sur site, il restait cependant nécessaire de continuer d'examiner les alentours à la rechercher d'indices. Une analyse plus détaillée des procédures permettant de mener une investigation solide sur l'environnement se trouve un peu plus loin, dans la section appelée « Procédures d'investigation ».

Une fois arrivé sur les lieux de l'activité cthulhoïde, la mission principale est de rester en vie et sain d'esprit. Dès lors que cet objectif reste assuré, les investigateurs doivent comprendre aussi rapidement et prudemment que possible la nature du phénomène. Pour y arriver, il est généralement nécessaire de triompher de menaces et d'obstacles de nature moins dangereuse. D'après mon expérience, les créatures humanoïdes provenant des profondeurs et les adorateurs humains sont souvent les gardiens d'informations secrètes ou de menaces de plus grande ampleur. Les investigateurs doivent souvent survivre à des combats contre ces menaces secondaires pour pouvoir apprendre le secret du véritable danger. La section intitulée « Procédures tactiques » traite en détail des méthodes permettant de gérer de telles menaces.

Une fois pénétré le cœur (ou un autre organe) du phénomène et une fois confrontés à ce dernier, les investigateurs doivent faire un choix entre attaquer, ou bien fuir si l'horreur est trop terrible pour pouvoir être affrontée sans y perdre la vie et la santé mentale. L'attaque est recommandée si les investigateurs ont la puissance nécessaire pour vaincre l'opposition et accomplir leur objectif (que ce dernier soit de triompher de la chose blasphématoire ou de découvrir des informations). Dans tous les cas, notre expérience montre qu'il est souvent indispensable d'envisager qu'à la fin d'une mission au moins un membre de l'équipe d'investigation ait perdu la vie ou la santé mentale (ou pire). L'existence d'un investigateur est souvent courte, mais toujours excitante.

Connaissez votre ennemi. Trouvez le plus d'informations possible sur les divinités impies et leurs séides. Une excellente source se trouve être les écrits de l'auteur contemporain Howard Phillips Lovecraft. Ses rapports concernant les activités cthulhoïdes, habilement déguisés sous forme de fictions, contiennent quantité de données importantes sur Cthulhu et bien d'autres horreurs.

Un investigateur bien préparé s'arme de bons amis, d'un équipement adéquat et d'une solide paire de chaussures de course.

Personnel

« Frank Glup était un des meilleurs tueurs de sa génération. La liste de ses meurtres se lit comme un index du Necronomicon. »
- Theron Marks

Lorsque Theron Marks m'engagea pour la première fois pour enquêter sur les activités cthulhoïdes, ses équipes étaient essentiellement formées d'individus plutôt polyvalents. Notre expérience augmentant nous découvrîmes que les équipes connaissant le plus de succès étaient celles comprenant des spécialistes aidés de « remplaçants » (des investigateurs non-actifs étudiant afin de pouvoir plus tard participer de façon plus directe). Aujourd'hui, la société possède toute une « réserve » (façon de parler) d'investigateurs dans laquelle puiser.

Chaque équipier devrait savoir ce qu'il est censé faire dans chaque situation. Parlez-en entre vous.

Le groupe de terrain idéal est composé d'un spécialiste des langues/d'un magicien, d'un expert en démolition/d'un tireur, d'un mécanicien/d'un deuxième amateur d'armes et d'un docteur/ d'un académicien/d'un spécialiste de la communication. Vous trouverez ci-dessous diverses suggestions, basées sur notre expérience et réparties selon les catégories d'expertise que toute équipe d'investigateur devrait intégrer sous une combinaison ou une autre :

Combattants : le but de toute investigation devrait être de découvrir des informations, des livres, des objets, des lettres et des machinations pouvant ensuite être utilisés pour arrêter les noires divinités et les humains qui les aident. Hélas, la plupart de ces informations, livres et autres sont bien gardés. La tâche d'un combattant ou d'un tacticien est de permettre à ses compagnons d'atteindre leur objectif et de s'en sortir avec ce qu'ils étaient venus chercher. En général, les ex-militaires constituent les meilleures recrues potentielles pour ce genre de travail en raison de leur expérience des armes, des outils de destruction et de la stratégie. Avec une bonne couverture et des relations bien placées, un tacticien pourrait même réussir à fournir aux autorités une raison plausible au fait que son groupe se promène armé jusqu'aux dents d'engins automatiques et d'explosifs. Prenez des combattants dotés d'une santé mentale exceptionnelle - ils en auront besoin. L'homme possédant toutes les armes est la dernière personne dans un groupe d'investigateurs que vous voulez voir devenir enragé.

Spécialistes des langues : toute équipe a besoin d'une personne comprenant le latin, l'arabe et les hiéroglyphes égyptiens. — & grec ! Il sera également nécessaire que quelqu'un parle des langues européennes modernes telles que l'allemand, le français, l'italien et l'espagnol. Les autres langues sont utilisées suffisamment rarement pour qu'une visite à l'université suffise à obtenir une traduction correcte - à moins que l'équipe n'ait l'intention de se rendre dans le pays où cette langue est parlée. Si possible, une équipe devrait comporter des membres de nationalités différentes, augmentant ainsi les capacités langagières de l'ensemble du groupe. En fonction des périodes, la Theron Marks Society a intégré des membres d'origine américaine, anglaise, écossaise, irlandaise, chinoise, russe, indienne, française, allemande et espagnole.

Spécialistes de la communication : il est important d'avoir un équipier charismatique sachant comment mener une conversation. Il est en effet souvent nécessaire d'apaiser les inquiétudes des autorités locales ou de gagner la confiance d'informateurs craintifs ou réticents. Un académicien doté de ces compétences constitue une bonne combinaison, son statut social et sa position

dans la société lui apportant une certaine légitimité dans sa fonction de rassembleur d'informations.

Académiciens : une équipe de valeur a besoin de quelqu'un versé dans des champs de connaissances différents des arts du langage. Celui-ci devrait également être un chercheur de talent. Par ordre de préférence, recherchez des investigateurs spécialisés en archéologie, sciences médicales, occultisme, astronomie, géologie et zoologie. Les académiciens ont d'avantage besoin d'être intelligents que sains d'esprit.

Magiciens : toute équipe d'investigation devrait avoir désigné un magicien ainsi qu'un remplaçant. La plupart des sortilèges étant écrits dans une langue étrangère ou ancienne, c'est généralement au spécialiste des langues ou à un investigateur bilingue de faire usage des sources magiques trouvées par l'équipe. Les groupes d'investigation devraient toujours avoir un remplaçant dans ce domaine ; les magiciens obtiennent souvent leur connaissance au prix de leur santé mentale, et tendent à devenir fou au moment le plus inapproprié. Le taux de remplacement est élevé dans cette catégorie.

Experts en démolition : pour utiliser de la dynamite, une équipe se doit d'avoir un expert en démolition. Gunter Dammerung, un de nos anciens camarades, s'est vu réduire en petits morceaux de façon fort inappropriée dans les collines près de Drovostna, en Hongrie, parce que son groupe n'avait pas correctement rangé la dynamite qu'il transportait en charrette jusqu'au château Liubia. Un véritable expert en démolition est également plus susceptible d'obtenir un permis permettant de détenir et d'utiliser des explosifs en toute légalité. Essayez de recruter d'anciens soldats du génie ou des personnes ayant travaillé dans des mines ou sur des chantiers. *Il devrait aussi s'entraîner au lancer !*

Et quelqu'un d'assez physique & ayant peut-être une spécialité comme le pilotage ou la navigation

Les mécaniciens : ne sous-estimez jamais la valeur d'un bon bricoleur. Un mécanicien peut conduire des véhicules, ouvrir des portes, crocheter des serrures, réparer des charnières ou bien des armes, improviser des gadgets, retaper des livres en sale état, manipuler un treuil, utiliser des engins lourds ou inhabituels et faire bien d'autres choses encore pouvant vous sauver la mise un jour de déveine. Si votre mécanicien a un dos solide et peut porter à lui seul tout l'équipement du groupe, c'est encore mieux.

Bienfaiteurs : un élément ayant grandement contribué au succès de la Theron Mark Society est son indépendance financière. Tous les biens récupérés par les équipes deviennent la propriété de la société (après avoir bien sûr été soigneusement mis en règles par les comptables du groupe) et ses membres la mentionnent fréquemment dans leur testament. Cela soulage les investigateurs de la Theron Marks Society de la nécessité de trouver un emploi parallèle, du moins tant qu'il reste de l'argent dans les caisses. Un groupe d'investigation ne comprenant pas de membre influent devrait se mettre en quête de riches dilettantes.

Mais n'oubliez pas Maipe et M. Edwin !

Remplaçants : toute équipe devrait entraîner des remplaçants. Ces derniers sont en fait de nouvelles recrues qui ne sont pas envoyées sur le terrain et restent au quartier général de l'équipe pour y étudier les livres et affûter leurs compétences. La période de formation d'un remplaçant peut durer quelques mois si le taux de remplacement des investigateurs actifs est suffisamment bas. Cette réserve de sang frais (pour ainsi dire) aide à maintenir une certaine continuité dans les enquêtes en cours. Une telle prudence permet de s'assurer qu'en dépit d'un nombre élevé de morts et de fous chez les investigateurs à temps plein, une équipe complète puisse toujours être mise sur pieds.

Archivistes : un membre de l'équipe devrait être nommé à ce poste. L'archiviste tient un journal de bord complet décrivant les activités de l'équipe, décrivant les divers indices et informations glanés à partir des découvertes faites sur le terrain. Cette tâche peut être attribuée par rotation. L'archiviste sert également de bibliothécaire vis-à-vis des livres de l'équipe, gardant une trace des ouvrages possédés par chaque investigateur, des personnes les ayant lus, et de ceux devenus fous au passage.

Membres d'une fratrie alliée : l'appartenance à une sorte de fratrie influente (et pouvant être qualifiée de bienveillante) a plus d'une fois sauvé la mise à un membre de la Theron Marks Society. Lors d'une investigation, mon groupe tomba sur une jarre contenant les restes morts de Benjamin Franklin, juste à côté d'un sortilège de réanimation. Nous fîmes ainsi revenir le célèbre défunt, lequel se révéla naturellement pour le moins perturbé, quelque peu effrayé par notre allure, et tout sauf enclin à nous faire confiance. Du moins jusqu'à ce que Theron, qui était Maçon du sixième degré, fasse passer la poignée de main secrète au malheureux. Avec ce simple geste, notre leader gagna la confiance de Franklin « à jamais ».

Et une organisation professionnelle - que les investigateurs pourraient aussi contacter

Peu utile lors de la phase d'investigation sur site

Photographes : un excellent moyen de conserver des indices pour de futurs examens est la photographie. Un équipier en ayant fait son hobby est un atout à ne pas négliger, surtout si cette personne sait également comment développer ses prises et emporte avec elle un nombre impressionnant de produits lui permettant de le faire. Le photographe de l'équipe devrait garder son appareil prêt plutôt qu'une arme. Il existe un certain risque pour le corps et l'esprit lorsque l'on photographie des manifestations cthulhoïdes, un vrai reporter cherchant à bien exposer la pellicule et finissant souvent par bien exposer sa propre personne. Quoi qu'il en soit, la présence d'un photographe dans une équipe offre une véritable opportunité pour rassembler des informations rapidement ou discrètement dans le but d'effectuer une étude approfondie une fois en sécurité.

L'équipement

« La santé mentale est un fusil à canon scié »
- Frank Glup

Sans l'ombre d'un doute, l'une des plus importantes pièces d'équipement d'un investigateur de l'étrange reste son arme. Toutes mes enquêtes aux côtés de Theron Marks, sans exception, se sont terminées sur une confrontation avec une espèce d'horreur improbable. Si un investigateur parvient à garder sa santé mentale, son arme est la meilleure façon de s'assurer que le carnage qui ne manque généralement pas d'advenir soit infligé principalement au monstre plutôt qu'à l'équipe. Naturellement, toutes les entités ne sont pas sensibles à un assaut physique, mais d'après notre expérience, les investigateurs ne rencontrent généralement ces dernières qu'après avoir vaincu un certain nombre d'autres choses qui elles ne sont pas aussi résistantes.

Les mitraillettes sont tout de même meilleures.

Fusils de chasse et pompes : le fusil de chasse est l'arme la plus polyvalente. Une fois son canon scié, il devient léger et relativement facile à dissimuler, pratique, et plutôt mortel à courte portée. Une équipe d'investigateurs armés de fusils peut se débarrasser d'à peu près n'importe quelle menace physique.

Le meilleur utilisateur de notre groupe de doubles-canons en dégainé-rapide était Frank Glup. Frank portait ses deux fusils à canons sciés dans des étuis d'épaule dissimulés sous un trench-

coat large à l'excès, et pouvait vider ses quatre tubes avant que vous n'ayez eu le temps de dire « Shub-Niggurath ». Le fusil à double canon a cependant pour désavantage de ne porter que deux cartouches. D'un autre côté, il était rarement nécessaire à Frank Gulp de recharger après qu'il ait déchargé les tubes de ses deux fusils dans une cible.

Le fusil à pompe est l'arme de prédilection de la Theron Marks Society. Il contient quatre cartouches, tire avec une fréquence acceptable, et est excellent dans les situations tactiques à courte portée - excepté quand il s'enraye. Certains membres possèdent des cartouches spéciales renforcées à l'argent ou enchantées, ce qui est efficace contre les mort-vivants mais aussi contre ceux qui ne sont que trop en vie.

Autres fusils et armes de poing : Theron Marks s'encombrait rarement avec ce genre d'engins, bien qu'il fût tout à fait doué dans leur maniement. Un vrai fusil est plus précis à longue portée qu'un fusil de chasse, mais risque de ne pas faire suffisamment de dégâts pour tuer une chose avant que celle-ci ne vous tue. Si une menace est trop éloignée pour pouvoir être touchée avec précision avec une gerbe de fusil de chasse, les investigateurs devraient envisager d'attendre qu'elle se rapproche, lui tendre une embuscade ou s'enfuir. Les armes de poing sont aussi imprécises que les fusils de chasse mais ces derniers sont quatre fois plus mortels à courte portée. Son canon scié, un fusil de chasse est de plus facile à dissimuler, pas autant néanmoins qu'un pistolet.

Les canons sciés sont illégaux partout !

Pas toujours ! !

Dynamite : l'arme du dernier recours. Elle est dangereuse pour l'investigateur, et souvent contre-productive vis-à-vis du succès de l'enquête. Voir l'entrée concernant l'expert en démolition et celle concernant les tactiques utilisant la dynamite.

Liquides inflammables : emportez des liquides inflammables dans toutes sortes de containers fragiles ou résistants. L'essence blanche (ou benzène) est plus inflammable que l'essence ordinaire. L'alcool est encore meilleur, mais de nombreuses variétés sont difficiles à obtenir et illégales à cause de l'amendement sur la prohibition. Il est utile d'emporter avec soi des fusées éclairantes, des pistolets de détresse ou une arme chargée avec des munitions incendiaires afin de pouvoir mettre le feu à ces liquides depuis une certaine distance.

Bien qu'ils soient bien plus faciles à obtenir que la dynamite, les liquides inflammables comportent tous les désavantages et contre-indication inhérents aux explosifs. Cependant, lorsque les liquides peuvent être utilisés, les tactiques les employant se révèlent souvent rapides et mortelles contre des menaces de grandes tailles ou plutôt lentes, ou contre des groupes d'animaux tels que les loups, les chiens ou les rats. Voir l'entrée traitant des stratégies employant des liquides inflammables.

Lanternes et éclairages : afin de réussir à vaincre les entités blasphématoires du Mythe, il est souvent nécessaire de les poursuivre jusque dans ces ténèbres stygiennes qu'elles adorent. Il serait cependant absurde d'entrer dans de tels endroits sans le bénéfice d'une source de lumière aussi forte que fiable. Un tel objet fait office d'arme inestimable, apporte confort et courage aux investigateurs et peur et consternation à leurs ennemis. Restez conscients, néanmoins, qu'il est parfois préférable de ne pas voir les horreurs surnaturelles que l'on affronte.

Quand la Theron Marks Society commença ses investigations contre les sombres divinités, nous trouvâmes difficile d'emporter de la lumière dans les endroits sombres sans que cela nous gêne

terriblement. Un objet tenu dans une main n'en laisse qu'une autre de disponible (si vous êtes humain bien sûr) pour pouvoir porter une arme à feu et s'en servir. La précision en souffrait, et les investigateurs également. Les casques de mineur pouvaient se révéler utiles mais n'étaient guère suffisants, l'orientation de leur faisceau devant être pensée séparément de celle des armes, ce qui réduisait l'efficacité des tirs. En général, il y avait un membre du groupe qui ne tirait pas lors des situations conflictuelles afin qu'il y ait au moins une lampe torche pour fournir de la lumière dans la bonne direction. La Société possède désormais des supports de torches pour armes à feu, ce qui démontre une nouvelle fois l'utilité d'un membre suffisamment riche pour pouvoir vous le permettre. Emportez des lampes torches de rechange, des batteries et des ampoules, et prenez toujours avec vous quelqu'un pouvant les réparer.

Automobiles : toute équipe d'investigation devrait avoir une automobile voire de préférence une camionnette. Le véhicule devrait disposer d'un coffre assez grand ou de la capacité intérieure suffisante pour pouvoir porter tout l'équipement décrit ci-dessus. Il devrait également comporter un treuil et tout le matériel essentiel (un cric, un pneu de rechange, une boîte à outils complète, etc.) Un treuil est une pièce d'équipement inestimable : si le véhicule s'embourbe, utilisez l'engin pour le sortir. Si un objet encombrant doit être déplacé, bloquez le véhicule et utilisez le treuil pour tirer l'obstacle. Les possibilités d'utilisation ne sont limitées que par votre imagination.

Si l'équipe dispose d'une automobile, il devient nécessaire d'engager un investigateur capable de la conduire ; vous risquez en effet de devoir poursuivre des adorateurs, fuir quelque sort funeste ou tenter d'échapper à la police ou à une foule en colère. Il serait profitable que l'investigateur responsable soit également le mécanicien de l'équipe. Pour des conseils concernant les procédures à suivre lorsqu'une équipe ne parvient pas à échapper à la vigilance de la loi, voir la section intitulée « Les spécialistes de la communication ».

Il est conseillé pour certains lieux d'emporter un autre genre de véhicule, voire de n'en prendre aucun. Par exemple, une voiture ou un camion sont inutiles dans les marécages ou dans la forêt vierge amazonienne, et sur les terres enneigées de l'Antarctique les chiens de traîneaux constituent le moyen de transport optimal.

Toujours se munir d'imperméables

Vêtements : les investigateurs devraient porter des gants de cuir car ils protègent les mains contre les morsures d'insectes et d'autres choses. Les bottes en cuir fournissent également une protection appréciable. Si une descente dans les égouts ou des lieux souterrains plus répugnants encore est envisagée, les investigateurs devraient adopter des bottes montantes ou même des combinaisons intégrales. Ces pièces fournissent non seulement une protection plus importante mais les porter pourrait bien vous empêcher de contracter une horrible maladie. Gardez des vêtements de rechange dans le coffre de la voiture. Après une nuit entière passée à briser des rituels impies, les investigateurs sont épuisés et recouverts de tripes et d'autres saletés cthulhoïdes ; se changer permettra à chacun de se mettre plus à son aise. De plus, certains membres d'équipe pourraient être devenus fous (de façon temporaire ou permanente) et la dernière chose dont les investigateurs préservés des ravages de la folie ont besoin c'est bien de devoir expliquer l'étrange allure de leur groupe à des policiers un peu trop curieux.

Autres équipements : vous devriez mettre dans le coffre de votre véhicule des piques, des pelles, des haches, des crics,

des barres à mine, des vêtements de rechange, des armes, des munitions, une boîte à outils complète, des pneus de rechange, de l'équipement pour le tirage et le développement photographique et bien sûr des cordes (peut-être vaudrait-il mieux prendre un camion finalement). La plupart de ces objets peuvent être laissés dans le véhicule, mais chaque investigateur devrait emporter avec lui un sac contenant les fournitures essentielles, autant de corde que possible, et quelques crochets d'escalade. L'équipe devrait emporter des containers de métal ou de verre remplis d'essence blanche ou d'alcool (si l'alcool est d'une variété illégale, faites attention aux agents du trésor), des fusées éclairantes et des pistolets de détresse. Chaque membre devrait également apprendre par cœur le code standard de l'équipe (voir la section intitulée « Communications codées ») - il serait imprudent que certains membres portent une trace écrite de ces codes puisqu'ils pourraient facilement tomber entre les mains des ennemis. *N'oubliez pas les brouettes pour transporter tout le matériel*

Quartiers généraux : le quartier général de la Theron Marks Society se trouvait autrefois à Arkham, dans le Massachusetts, plus précisément dans la demeure du Docteur Jonathan Dare jusqu'à ce qu'un certain Edward Chandler la détruise. L'endroit offrait le gîte et le couvert à nos investigateurs et contenait même une bibliothèque. Il y avait un coffre dans le sous-sol, ainsi qu'un laboratoire, un stand de tir et les quartiers de M. Franklin. Chaque équipe avait sa propre base, au moins de façon temporaire. Les quartiers généraux servent de lieu de rendez-vous dans les moments d'urgence, de relais entre les groupes d'investigateurs en permettant de faire passer des messages, offrent le logement et le couvert aux membres et à leurs invités et contiennent les livres et autres biens précieux. Ils apportent à l'équipe un certain esprit de corps et un refuge contre la mort et la folie. Hélas, lorsqu'un groupe accumule les succès ou attire d'une autre façon l'attention sur lui-même, il devient nécessaire de changer régulièrement de lieu pour éviter les attaques.

Dommage que nous n'en ayons toujours pas de nouveau.

Procédures d'investigation

« Tu te charges des bibliothèques. Je me charge des bars clandestins. »

- Frank Glup

Avant de foncer détruire quelque horreur surnaturelle et blasphématoire, une équipe d'investigation doit apprendre tout ce qu'il est possible de trouver sur ses ennemis, quoi qu'ils puissent être, à partir des sources d'informations disponibles. Trouvez l'histoire qui se cache derrière chaque famille, chaque lieu ou chaque série d'événements liés à la cible de vos investigations et n'arrêtez les recherches qu'une fois à peu près sûr que toutes les sources potentielles d'informations ont été épuisées. Bien que ce soit folie de diviser une équipe lors d'une situation tactique, les missions d'investigation peuvent être réparties par petits groupes sans que les risques ne deviennent trop élevés, permettant ainsi de gagner des heures lorsque le temps vous est compté. Essayez de garder dans chaque groupe au moins une personne dotée de compétences de recherche supérieures. Envoyez votre académicien à la bibliothèque ou aux archives journalistiques car les informations pouvant être trouvées dans ces endroits doivent à tout prix être découvertes. Souvenez-vous, une enquête minutieuse sur un phénomène cthulhoïde n'est pas la simple condition nécessaire

à la résolution d'un mystère, elle est bien souvent la condition nécessaire à une vie longue et saine.

Bibliothèques : la bibliothèque municipale devrait être pour une équipe la source principale d'informations sur l'environnement d'un phénomène. Si une ville est trop petite pour en avoir une, tournez-vous vers celle du comté ou de la grande ville la plus proche.

Faites des recherches par sujet, par nom et par titre sur les personnes, lieux, événements ou successions d'événements, morts ou disparitions les plus pertinents. Fouillez dans l'index des auteurs pour trouver tout ce qui pourrait avoir été écrit par les personnes importantes. Cherchez des livres traitant des légendes locales ou des histoires de fantômes que se racontaient les indigènes ou les anciens habitants de la zone. Les bibliothèques contiennent souvent des archives du journal local et peuvent même avoir des exemplaires qui ne se trouvent plus en circulation, ou bien encore des journaux provenant d'autres villes, États ou pays. Les bibliothèques municipales possèdent souvent des livres rares ou anciens, des documents personnels et des lettres provenant de personnalités décédées depuis longtemps, retirés de la circulation et conservés sous clé. Demandez à l'accueil s'ils possèdent ce genre de documents. L'académicien de votre équipe devrait être capable d'en obtenir l'accès grâce à ses références.

Si une équipe d'investigation se retrouve dans la demeure ou le bureau d'une personne, que cela soit dans le cadre de recherches sur l'environnement ou sur la cible elle-même, elle devrait prendre le temps de fouiller tous les bureaux, bibliothèques ou collections de livres sur lesquels elle tombera Continuez de chercher, même après une découverte, même sur des domaines déjà bien explorés, pour approfondir vos informations sur un sujet, un nom important, un lieu, un événement ou une série d'événements. Il pourrait y avoir des informations supplémentaires à trouver. Prenez votre temps et soyez minutieux - Cthulhu a attendu pendant des éons ; il peut attendre encore quelques heures.

Journaux : la deuxième source principale d'informations se trouve dans les archives du journal, situées généralement dans les locaux de l'organe de presse local ou dans la bibliothèque municipale. Si une ville est trop petite pour avoir un journal ou si ce dernier est désormais défunt, faites un tour à la bibliothèque et aux archives journalistiques de la grande ville la plus proche. Cherchez des noms de famille importants, des événements, des séquences d'événements, des dates, des lieux, des mariages, des décès, des naissances, des accidents, des attaques, des témoignages, des mots, etc. Parcourez toujours les rubriques nécrologiques. Concentrez l'horizon de vos recherches pour pouvoir trouver des informations pertinentes mais gardez un esprit suffisamment ouvert pour ne pas manquer des éléments périphériques. Cherchez des articles traitant de décès ou de disparitions inhabituels ; les circonstances de la mort indiquent souvent quels types de monstre ou de phénomène sont impliqués. Essayez de déterminer quand tout cela a commencé. Les chronologies d'événements, de décès, de naissances ou de mariages révèlent parfois des informations utiles comme l'origine d'un phénomène : a-t-il été amené ici ou provient-il des lieux mêmes ?

Archives municipales : généralement stockées dans la mairie ou dans une grande propriété, ces archives contiennent les certificats de naissance, de décès et de mariage, les actes de propriété et les procès-verbaux de police. Ces documents sont tous d'accès public et devraient être pleinement disponibles pour votre enquête. Si, pour quelque raison que ce soit, le gardien de ces archives vous en refuse l'accès, ne prenez pas un « non » pour une réponse valable. Utilisez un avocat, le spécialiste de la communication de l'équipe ou un mécanicien pour obtenir l'accès.

Cimetières et églises : avant que les villes et les comtés ne commencent à tenir des registres, les églises se chargeaient de garder la trace des naissances, décès et mariages. Si les archives municipales ne vont pas assez loin, cherchez dans les lieux de culte locaux. Fouillez les cimetières à la recherche de tombes portant les noms de personnes ou de familles importantes. Souvenez-vous cependant que de nombreuses familles influentes utilisent des terrains privés.

Autres sources : les sociétés d'historiens peuvent parfois constituer une bonne source d'informations, et leurs membres sont notoirement bavards. Écumez aussi les bars clandestins autour de la ville. Les habitants d'un endroit pourraient se montrer suspicieux envers des étrangers et certains pourraient même se montrer hostiles. Cependant, l'alcoolique du coin est généralement une personne sûre, quoiqu'imprévisible, auprès de qui soutirer des informations. Si l'équipe comprend une personne capable d'escalader un mur, de se déplacer discrètement et de crocheter une serrure ou d'ouvrir un coffre-fort, ne sous-estimez pas l'intérêt d'une collecte d'informations par effraction.

Investigation sur site : une fois sur le lieu principal du phénomène cthulhoïde, continuez de fouiller les environs immédiats à la recherche d'indices. Si l'endroit est une maison, opérez une exploration systématique de chaque pièce, cherchez les lettres, journaux, livres, feuilles de chou, cartes et autres objets pouvant être cachés dans les bureaux, placards, boite, penderies, sous les lits ou les tapis, derrière les murs, au grenier ou au sous-sol. Fouillez la cheminée et même les cendres.

Si le cadre d'une manifestation cthulhoïde est un lieu extérieur comme une grotte, un champ, un cimetière ou un site archéologique, divisez la zone et éparpillez-vous pour fouiller les lieux, mais restez à portée de vue les uns des autres. Cherchez des empreintes de pieds, de griffes ou de tentacules, des branches cassées, l'absence ou la présence inhabituelle de plantes, d'animaux terrestres ou d'oiseaux. Cherchez des ouvertures souterraines.

Consultations : l'académicien ou le spécialiste de la communication de l'équipe devraient recevoir pour mission d'obtenir des traductions universitaires de textes trouvés sur le terrain ; le statut d'érudit peut en effet procurer les références nécessaires à l'obtention d'un accès aux informations, et les talents du spécialiste de la communication peuvent être utilisés pour dissiper les suspicions que le contenu des documents traduits ne manquera pas de faire naître.

L'université Miskatonic : si possible, faites un tour à l'université Miskatonic. L'endroit constitue une grande source d'informations, à condition que tout le personnel ne soit pas en congé sabbatique en Antarctique et puisse être convaincu que votre équipe n'est pas folle à lier. Il pourrait même être parfois possible de recruter un membre du corps enseignant ou un étudiant en doctorat pour vous aider dans votre enquête. Un jeune homme du nom de Quentin Murgatroid rejoignit justement une des affaires de la Theron Marks Society dans de telles conditions ; hélas, le garçon finit à l'état de flaque dissoute après avoir été figé brutalement par une créature d'un âge oublié. Un autre membre d'équipe, le docteur Robert Parker, obtint quand à lui un poste de chercheur à Miskatonic et ses privilèges liés à la bibliothèque se révélèrent inestimables dans bien des cas.

Communications : quand un investigateur a besoin de voyager, convenez à l'avance de lieux et d'heures de rendez-vous. Ces rencontres devraient avoir lieu dans des hôtels ou des endroits équivalents, où des appels télégraphiques ou téléphoniques pourront être envoyés et reçus de façon fiable. Si besoin

est, faites-vous envoyer de l'argent avant le rendez-vous pour couvrir les dépenses. Conservez tous les reçus pour les impôts.

Témoins : naturellement, les témoins des activités cthulhoïdes n'ont guère envie de parler de leurs expériences. Envoyez un spécialiste de la communication interroger les passants, les officiers de police, les greffiers, les employés d'université ou de musée et toutes les autres personnes possédant des informations qu'ils pourraient ne pas vouloir révéler.

Voyages et frontières : quand une investigation nécessite un séjour à l'étranger, voyez d'abord avec les autorités quelles armes et équipements sont considérés comme de la contrebande dans le pays de destination. Lorsque vous franchissez la frontière, n'emportez aucun objet illégal (faites les passer par un autre endroit où ils ne pourront pas être trouvés ou ne pourront pas être reliés à votre groupe, ou acquérez-les une fois sur place).

Envoyez la cargaison dans une zone de stockage, puis allez la récupérer par vol ou corruption

Photographie : prenez des photographies pour préserver les phénomènes éphémères et les preuves ne pouvant être arrachées au site. Les clichés permettent d'examiner avec minutie un objet ou un site depuis un endroit sécurisé et sont également susceptibles de révéler des détails auparavant invisibles. Elles vous soulagent également de la tâche pénible de devoir recopier les longues inscriptions et réduisent les risques d'erreurs dans la retranscription. Il est notamment conseillé d'emporter un appareil photo à la bibliothèque de Celaeno ; l'amende réservée là-bas au vol de livres est en effet appliquée avec un terrifiant plaisir par les bibliothécaires.

Les photographies peuvent également constituer des preuves permettant de convaincre les athées et autres laïcs sceptiques. Cela est tout particulièrement vrai pour les personnes bénéficiant d'une certaine autorité comme les shérifs de comté ; ces derniers ont en effet tendance à causer des problèmes aux individus qu'ils perçoivent comme des fauteurs de troubles, mais ils peuvent également se sentir forcés de les aider, à condition bien sûr que des preuves tangibles viennent soutenir ces histoires qui sans cela seraient impossibles à croire. Souvenez-vous, néanmoins, que de nombreuses entités ne peuvent pas être photographiées, ou seulement à l'aide d'émulsions préparées tout spécialement. Il n'y a rien de plus persuasif que des soi-disantes preuves à base de photos entièrement noires ou floues… à condition de vouloir passer pour un fou.

Communications codées

« Encore plus de boules de bowling, Mike, encore plus de boules de bowling ! »
- Professeur Clarence Gambolputty

Il arrivera qu'un investigateur se voie forcé d'utiliser un téléphone ou de mener une conversation sans bénéficier d'un espace privé ; il sera alors nécessaire d'adopter une certaine prudence dans ce qui pourra être déclaré. Un fouineur pourrait faire plus encore que de poser des questions embarrassantes s'il devait vous entendre parler d'un projet d'effraction, d'explosion ou d'assassinat. Le code standard de la Theron Marks Society sert aux situations où la discrétion ne peut être complètement assurée, et ne peut bien évidemment pas être reproduit dans ce manuel. Il est conseillé aux équipes d'investigation de se mettre rapidement d'accord sur l'existence et l'utilisation d'un tel code, et d'utiliser ce dernier chaque fois que nécessaire.

Procédures tactiques

« Ne vous séparez jamais. Fin de la discussion. »
- Theron Marks

Les armes sont la dernière ligne de défense. Chaque fois que vous vous préparez à affronter une situation potentiellement tactique, nettoyez, réparez et rechargez vos armes. Emportez aussi quantité de munitions de rechange et de fusées de détresse. Après avoir utilisé une arme et lorsque la situation se calme un peu, rechargez sans attendre. Emportez des cordes, de l'eau et de la nourriture dans un sac. Ne mettez jamais dans votre paquetage des choses que vous ne pourrez abandonner, pour vous aider lors d'une course effrénée par exemple. Gardez les objets de valeur à l'abri, les livres notamment, lesquels devraient être enveloppés dans une matière étanche. Gardez toujours les fusées de détresse, les containers d'essence et la dynamite éloignés de toute source de flammes, mais prêts à l'emploi - ne les enterrez pas au fond d'un sac. Et par-dessus tout, ne vous séparez jamais.

Gardez les armes prêtes à servir chaque fois que vous ouvrez une trappe ou n'importe quelle ouverture dont la sécurité est douteuse. Une fois la porte ouverte, inspirez un grand coup à la recherche de quelque puanteur insoutenable. S'il arrive qu'une odeur comporte des informations, elle peut également avoir des effets négatifs sur votre santé. Avant d'entrer, envoyez d'abord un éclaireur attaché à une corde. Si ce dernier finit étouffé par l'odeur ou s'il est attaqué pendant sa descente dans le tunnel ou dans les escaliers, il pourra ainsi être rapidement tiré en arrière et ramené en lieu sûr.

Sortilèges : de façon pragmatique, les sortilèges ne peuvent être utilisés qu'à condition d'être soutenus par des procédures tactiques permettant de donner au magicien le temps et la sécurité nécessaires à l'accomplissement de sa tâche. Les sortilèges sont exigeants et leur utilisateur peut facilement se faire tuer durant le laps de temps qui lui est nécessaire pour mener sa mission à bien. S'il n'était pas possible d'anticiper l'utilisation de la magie, essayez au moins de mettre le magicien en sécurité ou de le protéger pendant l'incantation. Bien entendu, si une menace n'est pas tuable par des moyens physiques, un sortilège pourrait bien être la seule arme disponible. Quand une telle créature est affrontée, toutes les personnes connaissant le contre-sortilège approprié devraient se mettre immédiatement à chanter. Tous seraient alors bien avisés de prier pour qu'au moins une personne finisse l'incantation avant que tous ceux la connaissant ne soient tués, rendus fous ou mis hors d'état de nuire.

Les sortilèges servent surtout pour les assauts préparés et sont peu efficaces lors des situations tendues

Et à Berlin en 1924.

Quoi qu'il en soit, les sortilèges sont notoirement peu fiables ; en voici la démonstration. Melvin Peele, un ancien chef de la sécurité de la New World Industries au Pérou, rejoignit une équipe de la Theron Marks Society et découvrit qu'il possédait d'incroyables pouvoirs psychiques. Nous nous trouvions avec lui dans une situation potentiellement mortelle et étions prêts à nous enfuir quand Melvin s'avança en criant « Laissez-moi m'en occuper ! » Puis il prit sa tête à deux mains, hurla et, ayant apparemment échoué salement avec le sortilège qu'il avait tenté de lancer, tomba raide mort. Le monstre n'avait pas eu à lever le plus petit tentacule.

La complexité des rituels nécessaires au lancement de certains sortilèges est un autre facteur limitant non seulement leur utilisation en combat mais aussi leur efficacité dans d'autres situations. Quelques-uns seulement peuvent être employés de façon discrète et ne nécessitent que peu d'actions étranges

de la part de leur incantateur. De nombreux autres exigent des rituels élaborés, des gesticulations démentes, des incantations à voix haute dans des langages surnaturels, des sacrifices d'animaux et d'autres actes bizarres et socialement aberrants pour pouvoir être lancés. En d'autres mots, il est impossible de le faire correctement au beau milieu de Times Square, en tout cas en 1924. Faites donc bien attention à ne pas être observés ou écoutés lors d'une incantation. Si un investigateur est surpris par un homme de loi lors du lancement d'un sortilège, il court le risque d'être pris pour le genre même de personnes qu'il tentait de déjouer, ou bien être pris pour un dément, avec la double conséquence malheureuse de se voir jeté en prison ou dans un asile et de laisser à sa cible tout le loisir de poursuivre ses plans maléfiques.

Dynamite : la seule véritable utilité tactique de la dynamite est de pouvoir détruire les choses ne pouvant être vaincues par de petites armes. L'utilisation d'explosifs dans une situation tactique est limitée par plusieurs facteurs. Ils sont difficiles à utiliser dans les souterrains, trop près d'un monstre, à proximité d'une foule ou dans un bâtiment de valeur ou dont la structure n'est pas sûre ou bien lorsque les investigateurs ont besoin de préserver certains artefacts ou informations. Bien qu'il soit toujours plus prudent d'emmener de la dynamite avec soi, juste au cas où, son utilisation est fortement déconseillée. Un tel acte témoigne en fait de l'échec ultime d'une enquête et de nombreux membres de la Theron Mark Society sont morts de cette façon, à commencer par Theron Mark lui-même.

Une chose dont tout le monde se souvient à propos de Theron, c'est qu'il était toujours un cigare à la bouche. Jamais une cigarette, toujours un cigare. « Un cigare reste plus longtemps allumé » avait-il l'habitude de dire. Chaque fois qu'il avait besoin de feu, il en avait à portée de main. Il portait son cigare vissé entre les dents afin de pouvoir tirer d'une main et allumer un bâton de dynamite de l'autre. Il est quelque part naturel que sa mort ait été liée à tout cela. Theron nous quitta à Castronegro dans le Nouveau Mexique, à la suite d'une explosion souterraine. Nous étions acculés par un monstre visqueux, et Theron couvrait notre fuite en faisant pleuvoir la dynamite sur la bête. Hélas, un des bâtons lui échappa des mains et il n'eut d'autre choix que de se jeter dessus pour nous protéger. La créature se jeta à son tour sur lui, le reste de la dynamite explosa, et le souffle ravagea les lieux. Inutile de dire qu'il ne restait rien à la fin que l'on puisse réanimer.

Liquides inflammables : l'utilisation tactique de tels liquides est limitée par les mêmes facteurs que ceux s'appliquant à la dynamite. Voir la section ci-dessus.

Dans de nombreuses situations tactiques impliquant des menaces physiques, un container cassable rempli de liquide inflammable peut être lancé sur la menace, sur sa trajectoire ou sur un mur de façon à ce que le produit recouvre le plus de surface menaçante possible. Il peut ensuite être allumé au moment approprié à l'aide d'une fusée ou d'un pistolet de détresse. Un des amis de Theron, Damon Hunter, avait élaboré une tactique où un container solide était lancé sur une menace ou placé non loin d'elle puis enflammé à l'aide d'une balle incendiaire. Un container fragile qui ne se serait pas brisé pourrait également être « activé » de la sorte. Une autre variante de cette tactique consiste à déposer une flaque de liquide dans les traces d'une menace possible, pour être allumée si nécessaire à l'aide d'un pistolet ou d'une fusée de détresse, ou d'un cigare bien sûr.

Cet engin est notoirement dangereux ! Utilisez des gants en amiante et un masque à gaz.

La variante de Theron lui-même dans l'utilisation des liquides incendiaires demandait une « pompe à eau indienne » - ce type d'équipement fait normalement partie des outils servant à combattre le feu ; il est constitué d'un réservoir de métal monté sur une structure lui permettant d'être porté comme un sac à dos. Le réservoir est censé être rempli d'eau. Un tube relie la cuve de métal à une pompe à main, un peu comme les pompes à vélo à haute pression, laquelle, lorsqu'elle est activée, peut expulser de l'essence par son embout. L'engin a une portée de 5-8 mètres s'il est en bon état. Une pompe à eau indienne se révèle assez mortelle et très précise, qu'elle soit utilisée correctement ou non. Theron inondait ses ennemis d'essence avant de leur mettre le feu, à une distance relativement sécurisante. Attention au contact des créatures déjà enflammées cependant.

L'utilisation d'armes à base de liquide inflammable entraîne aussi pour leur utilisateur le risque de succomber à la fumée et aux flammes. Si un investigateur se retrouve au beau milieu d'une conflagration générale, il lui faut recouvrir son nez et sa bouche et rester près du sol afin de respirer le moins de fumée possible. S'il n'y a pas d'eau à proximité pour mouiller le mouchoir, il lui faudra utiliser sa propre urine. Je ne plaisante pas. Cela pourrait sauver votre vie.

Pas toujours

Pierres étoilées : un Signe des Anciens portable, comme une pierre étoilée, est un objet utile. Il fournit non seulement une sécurité personnelle limitée lorsqu'il est brandi devant certaines créatures, mais il peut également être utilisé pour sécuriser des portes et des seuils. Avec d'autres investigateurs, j'avais été piégé dans une tombe par deux hommes-alligators momifiés de deux mètres cinquante de haut. Nous nous réfugiâmes à l'intérieur du tombeau lui-même et contînmes les gardiens en suspendant une pierre étoilée aux poignées extérieures de la porte. Nous fîmes alors couler de l'huile de lampe par en dessous : celle-ci se répandit sous les pieds des gardiens et nous mîmes alors le feu. Nous partîmes quand ils cessèrent de se consumer.

Tours de garde : organisez toujours des tours de garde lors des nuits que vous passez dans le cadre d'une investigation. Une garde à deux est plus efficace, mais constitue un luxe. Divisez le nombre d'heures nocturnes par le nombre de membres dans l'équipe et tirez à la courte paille. Soyez à l'affût des bruits, des ombres, des lumières et des apparitions. Ne partez jamais enquêter seul. Si quelque chose apparaît, réveillez immédiatement les autres investigateurs. Cela pourrait sauver vos vies.

Les monstres et l'arme appropriée

« Des pieux en bois et des maillets ? Non, n'ajoutez rien. Je ne veux pas savoir. »
- Monterey Jack, extraordinaire investigateur indépendant

Adorateurs humains : les adorateurs déments représentent une menace particulièrement insidieuse. Ils se présentent généralement en groupes dont la taille varie proportionnellement à la capacité du culte à s'intégrer dans son environnement tout en restant discret. Les adorateurs ne reculent devant rien pour venger la découverte ou le vol de leurs secrets, il est donc imprudent de tenter des actions contre l'un d'entre eux sans procéder ensuite à l'anéantissement de l'organisation locale toute entière. Vous n'aurez peut-être qu'une seule opportunité pour attaquer. Faites en sorte qu'elle serve.

Un autre problème avec les adorateurs humains est que la loi apprécie difficilement les meurtres de sang-froid. Contrairement à de nombreuses monstruosités cthulhoïdes, les humains décédés ne se dissolvent pas pour ne laisser aucune preuve visible de leur existence. Une approche circonspecte, dès lors, est habituellement de mise.

Ou roulez-leur dessus avec votre bagnole

Monstres humanoïdes : de nombreux monstres humanoïdes sont dotés d'une force dépassant les capacités humaines, ne les laissez donc pas trop s'approcher de vous. Fort heureusement, la plupart d'entre eux, comme certaines créatures marines particulièrement retorses, peuvent être tués à l'aide d'armes ordinaires. Les armes à feu sont efficaces, même si Frank Glup avait fini par prendre un plaisir macabre à brûler ceux provenant des profondeurs qui tombaient entre ses mains, nous imposant à plusieurs reprises son sens de l'humour pervers à base de « cuisses de grenouilles » et d'autres horreurs. Certains spécimens sont équipés d'espèces d'arbalètes rudimentaires, alors faites bien attention.

Les créatures fungoïdes : ce qui est vrai pour les êtres des profondeurs est doublement vrai pour ces espèces de créatures ailées, mi-champignons mi-crustacés, capables de voler et bénéficiant d'un équipement techniquement avancé - sans parler de leurs énormes griffes en forme de pinces ! Heureusement, ces créatures étant habituées à une gravité moindre, il est facile de les endommager. Une giclée d'essence enflammée vous débarrassera rapidement de l'une d'entre elles. Utilisez un fusil de chasse pour les tuer en masse.

Ah, ah

Autres créatures ailées : les investigateurs tombant sur ces choses ont de gros ennuis, surtout si la rencontre a lieu en extérieur et si elles peuvent prendre librement leur envol. Essayez de vous mettre à couvert et de les abattre à coups de fusils. Priez pour avoir assez de munitions et pour que l'équipe toute entière ne succombe pas à la folie à leur vue.

Choses gluantes : il est plus facile de repousser les créatures visqueuses et informes en utilisant des liquides inflammables. La dynamite est contre-indiquée car l'explosion répandra la substance corrosive recouvrant votre adversaire sur tous les investigateurs et sur le terrain environnant. Les fusils et autres armes à projectiles ne font que peu de dégâts à ce genre de monstruosités, mais le véritable danger dans un tel affrontement est la possibilité de perdre la raison.

Monstres extra-dimensionnels ou sans consistance physique : les armes ordinaires ne font aucun mal aux créatures extra-dimensionnelles ou dépourvues de consistance physique. De plus, nombre d'entre elles ne sont pas visibles à moins d'être en train de se nourrir, quand le sang coulant dans leurs entrailles signale leur présence. Les armes enchantées peuvent blesser certains spécimens, et une pierre étoilée peut les tenir à l'écart. Sans cela, votre dernier espoir est que personne n'ait envoyé la créature détruire votre équipe d'investigateurs et que son attention puisse être détournée par un animal sacrificiel soigneusement placé entre vous et le monstre.

Créatures souterraines et pire encore : ne regardez pas, courez. Votre seul espoir dans une telle situation est d'invoquer une autre divinité ou un monstre doté d'une haine naturelle envers la chose qui vous attaque. La survie dans les alentours d'une telle bataille relèvera d'une toute autre stratégie, mais restera sans doute moins risquée que l'alternative.

Postface

Quand vous affrontez des monstres cthulhoïdes, gardez à l'esprit que chaque investigateur possède son propre monstre, lui aussi susceptible de causer de gros dégâts. Cette créature est faite de chair grisâtre et moite, est dotée de milliers de tentacules appelés nerfs, et se cache dans une caverne qualifiée de boîte crânienne. Cette chose, appelée Cerveau, est merveilleusement équipée d'yeux, d'oreilles, d'un nez, et d'une grande quantité de sens commun. Ce cerveau peut même sauver la vie d'un investigateur, à condition d'être invoqué en avance et utilisé avec sagesse. Chaque investigateur devrait ainsi regarder avant de sauter, penser avant d'agir, rester en alerte, sain d'esprit, et au lieu de travailler avec acharnement, œuvrer avec discernement.

Andre Stalin
Arkham, 1925

Index

Les index, pour s'y retrouver

Dramatis Personae

L'ensemble des personnages importants rencontrés au cours des *Masques de Nyarlathotep*, dans l'ordre alphabétique :

Nom	Livret	Description	Page
A			
Abdul Nawisha	LO	Propriétaire du night-club la Pyramide Bleue à Soho, Londres	47
Abominables adorateurs	CA		54
Abou Udhreh	CA	Tailleur de la Rue des Scorpions au Caire. C'est la cache d'Auguste Loret	49
Achmed Zehavi	CA	Nazir de la mosquée Ibn Tulun, protecteur de la Ceinture de Nitocris	65
Adorateur	AU	culte de la Chauve-souris	42
Adorateurs	NY	culte de la Langue Sanglante	25
Adorateurs	SH	Ordre de la Femme Boursouflée	28
Adorateurs (branche égyptienne)	CA	Fraternité du Pharaon Noir	40
Adorateurs (branche kényane)	KE	culte de la Langue Sanglante	32
Adorateurs (branche londonienne)	LO	Fraternité du Pharaon Noir	24
Adorateurs de garde	CA		61
Adrian Ferris	NY	Secrétaire du Bureau des Affaires Médicales à New York, contrôle l'accès aux dossiers du Dr Huston	56
Agatha Broadmoor	CA	Membre de l'expédition Clive, c'est un médium	60
Ahja Singh	KE	Importateur/exportateur de Mombasa qui aide au transport des artefacts et de l'équipement de la Langue Sanglante	42
Alfred Penhurst	SH	Fausse identité utilisée par Sir Aubrey Penhew pour se faire expédier du courrier chez Ho Fong. Ce nom apparaît sur la photo représentant la Dame Noire à quai à Shanghai	38
Ali Kafour (docteur)	CA	Expert ès archéologie et occultisme du Musée du Caire. C'est aussi un linguiste accompli	79
Allégresse Magenta	SH	Victime d'une Chauve-Souris géante, à Shanghai	74
Anthony Cowles (professeur)	AU	De l'université de Sydney, actuellement en poste à Miskatonic	50
Anthony Cowles (professeur)	NY	De l'université de Sydney, actuellement en poste à Miskatonic	55
Arthur Emerson	NY	Un innocent New-Yorkais. Comme importateur/exportateur	57
Arthur MacWhirr	AU	Personnage rencontré par Mackenzie. Il lui a fourni un cahier et des photographies. Ce personnage ne peut être rencontré car il est décédé en 1921	49
Arthur Stokes	AU	Jardinier des Royal Botanical Gardens à Perth, témoin d'un vol dans le Jardin	110
Aubrey Penhew (Sir)	SH	Ancien directeur de la Fondation Penhew de Londres, il travaille désormais fiévreusement pour Nyarlathotep et joue un rôle crucial dans le plan de ce dernier	70
Auguste Loret	CA	Au Caire, il a été employé comme acheteur par Roger Carlyle ; ce qu'il a vu pendant qu'il était avec l'expédition l'a rendu quasiment fou et dépendant du haschisch	50
B			
Bahatisha	NY		26
Bertha Shipley	LO	Apparemment la mère de Miles Shipley, c'est en fait Ssathasaa, un Homme Serpent. La véritable Mrs. Shipley a été dévorée	61
Bill Buckley	AU	Assassiné il y a dix ans par le clan Slattery, son fantôme hante encore les alentours des Chutes du Dingo, pas très loin de Cuncudgerie	89
Billy Burraglong	AU		56
Bradley Grey	NY	Avocat new-yorkais d'Erica Carlyle, du cabinet Dunstan, Whittleby & Grey	46
Bundari (le vieux)	KE	Un sorcier tribal de grand pouvoir qui peut aider les investigateurs si leur quête les mène à la Montagne du Vent Noir. Bundari a aussi un aide, Okomu	52
C			
Carl Stanford	SH	Sorcier expérimenté, serviteur du mal depuis des siècles, qui réside actuellement chez Ho Fong, à Shanghai	44
Cedric P.R. Richards (docteur)	AU	Directeur de la section Préhistoire du State Museum, à Perth	98
Charles Grey	SH	Propriétaire d'une société de vente d'arme à Rangoon. Ami de Jack Brady, fournit de faux témoignages pour écarter les curieux qui sont à sa recherche. Grey ne devrait pas être rencontré directement, uniquement contacté à distance	37
Choi Mei-ling	SH	Maîtresse de Jack Brady prête à se sacrifier pour le protéger. Elle est interrogée pendant quelques jours par le sorcier Carl Stanford	44
Chu Min	SH	Meneur de l'aile la plus violente	51
Combattants de Chine Nouvelle	SH		52
D			
David Dodge (professeur)	AU	Jeune professeur d'archéologie à l'Université de Sydney et expert de l'Australie Occidentale	54
Denys Finch Hatton	KE		24
Derby Dave le Gallois	AU	L'une des vingt-cinq victimes d'un accident dans une mine appartenant à Mortimer Wycroft	56
Drogmans	CA		27

E			
E.M. Boyle (docteur)	AU	Personnage de Lovecraft provenant de la nouvelle *Dans l'Abîme du Temps*. Les investigateurs peuvent en entendre parler par le Pr Cowles, surtout pour faire un lien entre la campagne et l'œuvre du Maître	50
Edward Gavigan	LO	Directeur de la Fondation Penhew à Londres et grand prêtre de la Fraternité du Pharaon Noir	52
Emile Vabreaux	CA	Expert de la police scientifique du Caire	64
Erica Carlyle	NY	Seule héritière de la fortune Carlyle depuis que son frère Roger a été déclaré mort	44
Ewa Seaward Cowles	NY	Fille d'Anthony Cowles. Belle et intelligente	56
F			
Faraz Najir	CA	Antiquaire cairote connu de Roger Carlyle et Auguste Loret	48
Fergus «McChum» Chum	SH	Propriétaire chinois du Bar du Tigre Trébuchant à Shanghai. Il connaît l'adresse de Jack Brady, l'importance de Ho Fong et bien d'autres choses	37
Florence Stanworth	AU	Témoin d'un événement étrange sur la rivière Swan, située à Perth	104
Frank, Jacko, Vernon Slattery	AU	Le père et ses deux fils, tous plus malveillants les uns que les autres. Ils gagnent misérablement leur vie près de Cuncudgerie en cherchant de l'or et en dévalisant les voyageurs	91
Frederick Baker	AU	Ancien acteur du Princess Theater, décédé à la fin d'une pièce. On peut rencontrer son spectre au théatre	104
Furaha	NY		26
Futur héros de l'indépendance	KE		51
G			
Gardes féroces de l'entrepôt	SH		52
George Seton	AU	Ancien combattant australien, dont la folie a tourné suite à la vue de Bunyip	106
George Bayley	LO		26
H			
Hadiya	NY	Homme de main de la Langue Sanglante à New York	24
Hakim	CA	Au Caire, un voleur ordinaire qui se fait passer pour un guide afin de dévaliser ses clients	28
Harold Wilson (inspecteur)	KE		26
Henry Clive	CA	Archéologue et adepte de la Fraternité du Pharaon Noir, participe à la résurrection de Nitocris	57
Henry Endicott (Colonel / Sir)	KE	Il dirige un relais de chasse près de Nairobi. Il va devoir se battre contre certains nouveaux habitants des environs	72
Ho Fong	SH	Importateur/exportateur de Shanghai et grand prêtre secret de l'Ordre de la Femme Boursouflée. Le sorcier Carl Stanford séjourne chez lui	38
Ho Tzu-hsi	SH	Fille unique de Ho Fong, irrémédiablement folle	45
Horrace Starret (docteur)	KE	Médecin de Nairobi qui a participé à l'autopsie des cadavres de l'expédition Carlyle	70
Hypathia Masters	KE	Photographe de l'expédition Carlyle	66
I			
Isoge Taro	SH	Capitaine de la Marine impériale japonaise déguisé en contremaître d'usine. Isoge enquête sur des rumeurs concernant une super-arme, Jack Brady et les Communistes chinois	71
J			
Jabari	NY	Homme de main de la Langue Sanglante à New York	24
Jack «Brass» Brady	SH	Garde du corps de Roger Carlyle. Il lui a toujours été fidèle depuis que Carlyle l'a sauvé d'une condamnation pour meurtre. Il est à Shanghai pendant la période mort d'Elias-éclipse	54
Jack Waterman	AU	Veilleur du State Museum de Perth	100
Jackson Elias	NY	Ecrivain, globe-trotter, spécialisé dans les cultes de la mort et autres organisations étranges. Il a eu vent des projets de Nyarlathotep, mais les adorateurs l'ont pourchassé et tué	34
Jade Tremblant	SH	Employée de la maison de Filles de Fleurs sur Lantern Street	74
James Barrington	LO	Dirige l'enquête du CID de Londres sur les prétendus « meurtres égyptiens »	42
James Gardner	CA	Archéologue accompagnant l'expédition Clive. Il a élaboré une théorie sur un labyrinthe souterrain situé sous le Sphinx. C'est un allié potentiel des investigateurs	56
James Woodville	AU	Anglais du XVII[e] siècle, auteur de *Merveilleuses Intelligences*, livre détenu par Mortimer Wycroft	59
Janwillem Vandeuvelen	CA		86
Jeremy Grogan	AU	Survivant fou d'une attaque du culte dans le Grand Désert de Sable australien	65
Joe Corey	NY	Garde du corps d'Erica Carlyle. Une belle brute	45
Joe le Silencieux	KE		73
Johannes Sprech	CA	Archéologue de l'expédition Clive, expert en codage et membre enthousiaste du parti Nazi	61
John Carver	AU	Faux nom utilisé par le Dr Robert Huston en Australie	57
John Epsender	NY	Témoins de l'assasinat d'Angus Masone, il sait que l'assassin est africain	59
John Scott	NY	Personnage des *Ombres de Yog-Sothoth*. A emprunté un livre au professeur Cowles. Scott ne peut être retrouvé (fausse piste)	53
Johnny Bigbush	AU	Koori ayant travaillé un temps pour la compagnie maritime Randolph en Australie. Bigbush ne pourra être rencontré, ce n'est qu'un indice vers Toddy Randolph	52
Johnstone Kenyatta	KE	Connu de Sam Mariga, Kenyatta est un leader noir local qui va présenter les investigateurs à Bundari l'Ancien. Plus tard connu sous le nom de Jomo Kenyatta. Personnage historique	50
Jonah Kensington	NY	Propriétaire et directeur de Prospero Press, une petite société new-yorkaise. C'est l'éditeur de Jackson Elias	42
Jonathon Dalton	KE		29
Jules Savoyard	SH	Capitaine du yacht de Sir Aubrey, La Dame Noire	58
K			
Kadaitcha	AU	Sorcier Aborigène, membre du culte de la Chauve-Souris des Sables. Aide de Huston pour se rendre dans l'Alcheringa - les Contrées du Rêve australiennes	87
Karen Blixen	KE		22
Ken Wilson	AU	Ouvrier qui a découvert le corps sans vie de Pat King à Perth	102
Kilima	NY	Homme de main de la Langue Sanglante à New York	24
Kooris en embuscade	AU		68

L			
Lars Torvak	LO	Propriétaire et capitaine alcoolique du Vent d'Ivoire, un cargo qui transporte les objets du culte en Extrême-Orient	54
Lascars de l'entrepôt de Punji	LO		54
Leonard Bumption (lieutenant)	KE	Il a vu les restes de l'expédition Carlyle	67
Li Wen-cheng	SH	Jeune intellectuel chrétien et guide expérimenté de Shanghai	36
Lin Tang-yu	SH	Un collectionneur dégénéré et impitoyable déterminé à obtenir *Les Sept Livres Cryptiques* pour des raisons esthétiques. Il a connaissance du Mythe, mais ne fait rien pour le combattre	73
Loyd-Magham (Sir)	LO		26
Lui Chen-dai	SH	Témoin d'un incendie, cité dans un article du Courrier de Shanghai. Il est capable de reconnaître Jack Brady si une photo lui est présentée	75
M			
M'Weru	KE	Grande prêtresse de la Langue Sanglante, puissante sorcière et séductrice de Roger Carlyle	59
Ma'muhd	CA	Orphelin errant du Caire, onze ans, guide expérimenté	29
Madame Gee	SH	Patronne de la maison de Filles Fleurs sur Lantern Street (quartier du Tigre Trébuchant)	74
Malaïka	NY		26
Marchand typique du Souk	CA		20
Marins du Vent d'ivoire	LO		55
Mark Serkirk (lieutenant)	NY	Inspecteur à Nairobi. Elias l'a interviewé pour son livre. Ce personnage ne peut être rencontré car il est décédé (archives publiques de Nairobi)	41
Martin Poole (lieutenant)	NY	Policier new-yorkais chargé de l'enquête sur le meurtre de Jackson Elias. Il sait que, depuis deux ans, huit autres personnes ont été tuées de manière similaire	40
Martin Winfield	CA	Archéologue, membre de l'expédition Clive et de la Fraternité du Pharaon Noir	59
Mickey Mahoney	LO	Ami londonien de Jackson Elias et propriétaire d'un ignoble tabloïde, le Scoop	36
Miles Shipley	LO	Jeune artiste visionnaire et dément, il collabore désormais avec Ssathasaa, l'Homme Serpent	58
Miriam Atwright	NY	Bibliothécaire de Harvard. Elle a aidé Jackson Elias dans le passé et admire ses recherches	54
Monsieur Lung	SH		76
Monsieur Petiboo	LO		26
Montgomery Crompton	NY	Au début du XIX[e] siècle, il écrit un journal depuis connu sous le titre *La Vie d'un Dieu*. Celui-ci célèbre Nyarlathotep et révèle des secrets concernant la Fraternité du Pharaon Noir	46
Mordecai Lemming (docteur)	NY	Ethnologue, aide la police de New York dans ses investigations. Personnage mineur	41
Mortimer Wycroft	AU	Commerçant de Cuncudgerie, Australie Occidentale. Agent de la Chauve-Souris, il n'est pas vraiment membre du culte	59
Mu Hsien	SH	Assistant du conservateur du Musée de Shanghai, il a un grand savoir et beaucoup de contacts, Chu Min entre autres. Jack Brady vit dans une pièce secrète, une sorte de placard, dans sa modeste demeure	50
Mukunga M'Dari	NY	Le grand prêtre de la Langue Sanglante à New York. Son temple est installé dans le sous-sol de la Boutique Ju-Ju	22
Muldoon le cinglé	AU	Clochard australien, témoin de l'apparition du fantôme de Bill Buckley	57
N			
Nails Nelson	KE	À Nairobi, soldat de fortune qui aurait rencontré Jack Brady en 1923, des années après le prétendu massacre de l'expédition Carlyle	70
Natalie Smythe-Forbes	KE	Propriétaire et rédacteur en chef du journal Nairobi Star	46
Neris	CA	Grande prêtresse de Bast au Caire	87
Nessim Efti	CA	Porteur de l'épée d'Akmallah, à la mosquée Ibn Tulun	66
Neville Jermyn	KE	Descendant de Sir Wade Jermyn, Neville veut emmener les investigateurs au plus profond du Congo Belge pour y rechercher la Cité Blanche	68
Nigel Wassif	CA	Propriétaire anglophile du quotidien de langue anglaise, Le Bulletin du Caire	77
Nitocris	CA	Reine maléfique de l'gypte antique. La Fraternité Noire tente de la faire ressusciter pour, qu'à son tour, elle crée une organisation à l'échelle mondiale	72
Njeri	NY		26
Nyiti d'El Wasta	CA	Bien que tragiquement mutilée par les attaques du Mythe, elle a préservé, avec son fils Unba, un fragment du symbole de protection qui se trouvait au sommet de la Pyramide Rouge	51
O			
Okomu	KE	Au Kenya, assistant zélé et précautionneux de Bundari	53
Olivia de Bernardesta	NY	Ancienne amie d'Hypathia Masters. Peut révéler qu'Hypathia a quittée l'Amérique avec Carlyle suite à une grossesse non désirée	60
Omar Shakti	CA	Planteur égyptien et grand prêtre de la Fraternité du Pharaon Noir. Il n'est jamais très loin de son chat, Hetep	52
P			
Parker Tewkesbury	AU	Une des victimes de Bunyip	96
Pat King	AU	Première victime aborigène de Bunyip suite à son réveil	93
Pickpocket typique	CA		8
Punji Chabout	LO	Criminel et propriétaire d'entrepôt de Londres	54
R			
Raoul Luis Maria Pinera	NY	Dernier amant d'Hypathia Masters. Il a été expulsé des États-Unis suite à ses positions politiques	60
Reggie Baines	KE	Propriétaire du meilleur hôtel de Nairobi, le Hampton House	27
Robert B.F. Mackenzie	AU	C'est ce citoyen de Port Hedland qui a envoyé les photos de ruines dans le Grand Désert de Sable à Anthony Cowles	49
Robert Huston (docteur)	AU	Autrefois analyste jungien en vogue à New York, Huston est devenu l'esclave enthousiaste de Nyarlathotep. Il dirige maintenant une secte australienne ressuscitée par ses soins : le culte de la Chauve-souris des Sables	82
Roger Carlyle	SH	Play-boy millionnaire et chef de l'expédition Carlyle. Offert à Nyarlathotep par la belle M'Weru, le jeune Carlyle est trop faible de caractère pour résister au Dieu Noir. Considéré à tort comme mort dans le massacre kényan. Il dépérit pendant toute la campagne dans un asile de Hong Kong où Jack Brady l'a fait interner	56
Roger Corydon	KE	Sous-secrétaire aux affaires internes de la Colonie du Kenya, il considère une nouvelle enquête sur l'expédition Carlyle inutile	70

Index des plans

Index des créatures

Index des ouvrages

Index des sortilèges

Index des artefacts

Trombinoscope


Abdul Nawisha LO 47


Achmed Zehavi CA 65


Adorateur LO 24
Fraternité du Pharaon Noir


Adorateur KE 32
Culte Langue Sanglante


Adorateur CA 40
Fraternité du Pharaon Noir


Adorateur AU 43
Culte Chauve-Souris des Sables


Adorateur AU 42
Culte Chauve-Souris des Sables


Adorateur NY 25
Culte Langue Sanglante


Adorateur de garde CA 61


Adorateur SH 28
Ordre Femme Boursouflée


Agatha Broadmoor CA 60


Ahja Singh KE 42

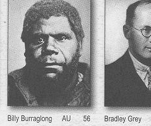

Ali Kafour (Dr.) CA 79


Anthony Cowles (Pr.) NY 55


Auguste Loret CA 50


Bahatisha NY 26


Bertha Shipley LO 61

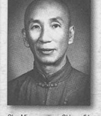

Billy Burraglong AU 56


Bradley Grey NY 46


Bundari KE 52


Carl Standford SH 44


Cedric P.R. Richards AU 98


Chu Min SH 51


David Dodge (Pr.) AU 54


Denis Finch Hatton KE 24



Drogman CA 27
Edward Gavigan LO 52
Emile Vabreaux CA 64
Erika Carlyle NY 44
Ewa Cowles NY 56

Faraz Najir CA 48
Fergus Chum SH 37
Franck Slattery AU 91
Furaha NY 26
George Seton AU 106

George Bayley LO 26
Hadyia NY 24
Harold Wilson KE 26
Henry Clive CA 57
Henry Endicott KE 72

Ho Fong SH 38
Ho Tzu-hsi SH 45
Horace Starret KE 70
Isoge Taro SH 71
Jabari NY 24

Jack Brady SH 54
Jacko Slattery AU 91
Jackson Elias* NY 34
James Barrington LO 42
James Gardner CA 56

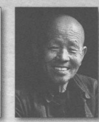


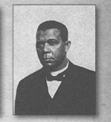
Janwillem Vandeuvelen CA 86
Jeremy Grogan AU 65
Joe Corey NY 45
Joe le Silencieux KE 73
Johannes Sprech CA 61
Johnstone Kenyatta KE 50
Johnaton Dalton KE 29
Jules Savoyard SH 58
Kadaitcha AU 87
Karen Blixen KE 22
Kilima NY 24
Lars Torvak LO 54
Lascars (Punji) LO 54
Li Wen-cheng SH 36
Lin Tang-yu SH 73
Loyd Magham LO 26
Ma'muhd CA 29
Marchand (Souk) CA 20
Marins (Vent d'Ivoire) LO 55
Martin Poole NY 40
Martin Winfield CA 59
Masters (Hipatya) KE 66
Mickey Mahoney LO 36
Miriam Atwright NY 54
Monsieur Lung SH 76


Monsieur Petiboo LO 26


Mordecai Lemming LO 41


Mortimer Wycroft AU 59


Mu Hsien SH 50


Mukunga M'Dari NY 22


Muldoon le cinglé AU 57

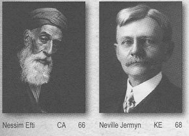

M'Weru KE 59


Nails Nelson KE 70


Nathalie Smythe-Forbes KE 46

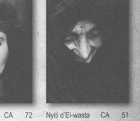

Neris CA 87


Nessim Efti CA 66


Neville Jermyn KE 68

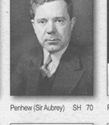

Nigel Wassif CA 77


Nitocris CA 72


Nyiti d'El-wasta CA 51


Okomu KE 53


Omar Shakti CA 52


Penhew (Sir Aubrey) SH 70


Punji Chabout LO 54


Reggie Baines KE 27


Robert Huston AU 82


Roger Carlyle SH 56

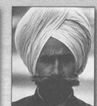

Roger Corydon KE 70


Sam Mariga KE 69


Sbires (Lin Tang-yu) LO 74


Silas N'Kwane NY 49


Solides constables LO 44


Tandoor Singh KE 47

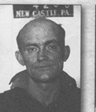

TEwkik al-Sayed LO 49


Toddy Randolph AU 55


Trois gardes féroces SH 52


Ulémas de gardes CA 64


Unba d'El-wasta CA 51



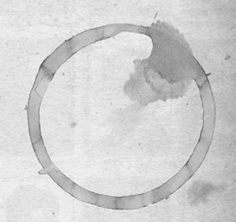
Vern Slattery AU 91

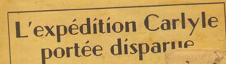

Victoria Post NY 47


Vijay Pooran KE 28



Yalesha LO 46




L'expédition Carlyle portée disparue



Les Masqu

de Nyarlath

Introduction

Les Masques de Nyarlathotep est la plus exotique campagne jamais écrite pour le jeu de rôle L'Appel de Cthulhu.
Cette édition regroupe plus de 70 plans et 80 aides de jeu, ainsi que des centaines de photos d'époque.
7 chapitres vous conduisent New York à Londres, puis du Caire au Kenya et de l'Australie jusqu'en Chine, jusqu'à défier Nyarlathotep lui-même !



ISBN 978-2-917994-44-3
9 782917 994443

BRP
CHAOSIUM INC.
WWW.SANS-DETOUR.COM

Les Masques de Nyarlathotep

New York



L'Appel de Cthulhu

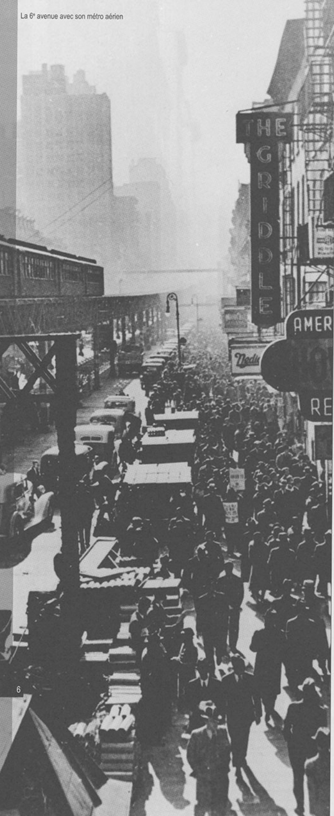
Éditions Sans-Détour

Table des matières


BON TON
FAIN KNITTING MILLS
VISIBLES



New York



La 6ᵉ avenue avec son métro aérien

New York

Nous sommes à New York en janvier. Voyage pour vos sens.

- **Visuel, couleurs.** Tout est blanc ou couleur « neige sale ». Le contraste est flagrant entre la blancheur des flocons et le béton taché de traces d'humidité. Le tout parsemé d'une végétation en sommeil, que d'aucun qualifierait de « morte ».
- **Visuel, formes.** Formes minuscules grouillant dans une forêt de gratte-ciel, d'immeubles art déco, d'hôtels aux escaliers en métal, toutes munies d'un petit nuage de buée au coin de la bouche. Grandes avenues disposées à l'équerre. Cols remontés et chapeaux vissés qui se précipitent dans les bars et autres lieux chaleureux.
- **Sons.** Tout est cotonneux sur un fond bruyant d'une cité en expansion constante. Personnes hurlantes, klaxons, trams, travaux aux coins des rues.
- **Odeurs.** Nourritures cosmopolites sur fond de bitume froid.
- **Toucher.** Un froid mordant qui s'insinue partout.
- **La neige**. Pensez aux déplacements glissants, aux malus en conduite, mais aussi aux traces laissées dans la neige.

Cadre & Ambiance

Repas traditionnel new yorkais

Commencez par une salade (choisissez votre sauce !), suivie d'un burger ou un poulet frit, accompagné de frites. Et pour terminer, une part de tarte à la citrouille. Le tout servi dans des proportions gargantuesques !

Généralités

Présentation

Les twenties sont les témoins de l'apogée de la Grosse Pomme (surnom sans doute dû au trophée de cette forme obtenu lors des courses hippiques). La migration des noirs du Sud va faire renaître un Harlem métissé, artistique et populaire en cette période de prohibition (loi Volstead en 1919). On y entreprend, on monte des clubs, des clandés (speakeasies ou bars clandestins). La minorité noire développe sa propre culture poussée par de nombreux écrivains et dramaturges, au-delà de la simple misère de ces quartiers.

Les rues sont bondées d'une foule qui se croise entre les véhicules particuliers encore poussifs, les tramways et les porteurs à bras. 213 000 véhicules parcourent en 1920 les rues de la ville, alors qu'à la même époque l'ensemble de la France en compte 236 000. C'est l'automobile qui a poussé à

la construction de l'essentiel des ponts de la ville, ainsi que la généralisation de l'asphalte posé sur le sol au lieu de la terre battue. Malgré l'extrême modernité de la ville, les habitants sont principalement d'anciens campagnards dont l'évolution n'a pas été aussi rapide que celle de la cité.

La cité est composée de cinq bourgs : Manhattan (comté de New York), le Bronx (comté du Bronx), le Queens (comté du Queens), Brooklyn (comté du Kings) et Richmond (comté de Richmond). Tous les bourgs sont connectés par des ponts, des tunnels et des métros, à l'exception de Richmond, qui se trouve à 30 minutes de ferry sur l'East River depuis Lower Manhattan.

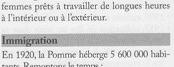
Classes sociales

La haute société est passée de la bourgeoisie de sang et de mérite à une élite de richissimes hommes d'affaires, nombreux et extravagants, n'hésitant pas à sortir et faire étal de leur réussite. Ce sont de jeunes roturiers aimant les beaux habits et la musique forte qui ne méprisent pas les couches inférieures mais en profitent.

Grandissante, la classe moyenne quant à elle est plutôt composée de professions libérales, tels les hommes d'affaires, les avocats et les docteurs. Installée dans les bourgs en plein développement du Queens ou de Richmond, elle découvre les voyages, les vacances et les week-ends en proche banlieue.

Poumon de la ville, son industrie est à l'origine de la classe ouvrière fourmillante et en expansion. Un faible salaire ne permet que de se loger dans une cage à lapins, alors que les soirées sont ponctuées de théâtres miteux, billards et clandés.

Classe ouvrière La prospère industrie de New York nécessitait un flot incessant d'ouvriers. De l'expansion des infrastructures de la ville à la fabrication de vêtements, tout exigeait d'innombrables hommes et femmes prêts à travailler de longues heures à l'intérieur ou à l'extérieur.



Immigration

En 1920, la Pomme héberge 5 600 000 habitants. Remontons le temps :

- Les débuts : 1626, La Nouvelle-Amsterdam est un petit comptoir hollandais de quelques dizaines de personnes. 1664, la ville devient anglaise et se rebaptise New York. Anglais, Écossais et Irlandais vont constituer le gros des arrivants désormais ;
- 1827, abolition de l'esclavage à New York. Début d'immigration des Noirs du Sud agricole. 1840, une grande famine en Irlande : 1 250 000 Irlandais arrivent en 8 ans (administration et police surtout) ;
- 1870, les Juifs quittent la Russie suite aux promesses non tenues par le tsar Alexandre III ;
- 1892, ouverture de Ellis Island pour trier les nouveaux arrivants. La loi impose également aux compagnies maritimes des normes de sécurité et d'hygiène ;
- Les Allemands abandonnent le Lower East Side aux Juifs. Les Italiens créent une enclave, Little Italy, tandis que les Chinois de Canton, venus pour les chemins de fer, n'ont encore qu'une toute petite partie de ce quartier ;
- 1922 : les Noirs arrivent du Sud où la mécanisation enlève les travaux agricoles aux moins favorisés (mais aussi des Antilles dont Porto Rico).

Limitations de l'immigration :

- 1875, prostituées et criminels ;
- 1882, malades mentaux et infirmes et tous les Chinois ;
- 1885, travailleurs déjà sous contrat afin d'éviter les trafics humains

« Mes rares camarades de jeu n'appréciaient pas du tout mon insistance à jouer des événements historiques ou des scénarios cohérents... Les enfants que je fréquentais n'aimaient pas ces caches imposées [et leurs] cris et bousculades me déconcertaient. Je détestais le simple jeu pour le jeu : il me fallait une histoire. »

- H.P. Lovecraft, *Lettres*



Vendeurs de rue durant leur pause déjeuner

• 1891, polygames et tous malades contagieux ;
• 1901, anarchistes ;
• 1907, enfants seuls de moins de 16 ans ;
• 1917, obligation de lire un texte dans sa langue maternelle ;
• 1921, quota 3% de chaque nationalité selon le recensement de 1910 ;
• 1924, il passe à 2% sur le recensement de 1890 : les protestants et Anglo-saxons voient d'un mauvais œil, la prépondérance des catholiques ou des juifs.

Histoire récente

Événements en 1925

• 1er janvier : La dix millionième automobile sort des usines Ford de Détroit. - À Pasadena, en Californie, Knute Rockne et son équipe des Fighting Irish infligent une sévère défaite à leurs adversaires de Stanford, battus 27 à 10. Rockne, l'ancienne star du football américain devenu entraîneur de son club, a mené cette saison ses joueurs jusqu'au bout du championnat sans une seule défaite.
• 17 janvier : Discours d'investiture du président Coolidge : « L'affaire de l'Amérique, ce sont les affaires ».
• 24 janvier : Éclipse totale de Soleil visible de New York.
• 21 février : Lancement d'un nouveau magazine à l'humour sophistiqué, le New Yorker, sous la direction de Harold Ross et de Jane Grant. La première couverture est signée Rea Irvin.
• 21 février : première édition du magazine The New Yorker, un magazine satirique, sophistiqué et littéraire, qui commence par se moquer du maire Hylan - il ne sera pas réélu en 1926.
• 4 mars : Début du second mandat du président Calvin Coolidge.
• 20 avril : Réactions enthousiastes à New York à la première de *Madame Sans-Gêne*, film produit par la Paramount, tourné en France par Léonce Perret, avec la grande star américaine Gloria Swanson.
• 24 mai : A New York, des cambrioleurs pillent l'appartement de l'écrivain Lovecraft.
• 23 juin : Disparue depuis cinq semaines, l'évangéliste Aimee Semple McPherson réapparaît à l'hôpital Calumet de Douglas en Arizona.
• 20 juillet : Le procès de Scopes atteint des sommets à Dayton : appelé à la barre par la défense (ce qui est une première), le procureur William Jennings Bryan, si brillant auparavant, est déstabilisé par les questions de l'avocat Clarence Darrow. Présenté comme un spécialiste de la Bible, Bryan ne se montre pas sous son meilleur jour. L'interrogatoire mené par Darrow démontre son ignorance totale de la critique de la Bible, que pourtant il condamne. Bryan avoue qu'il ne croit pas que Joshua ait pu immobiliser le Soleil et prétend que les six jours de la Genèse ne signifient pas forcément six journées de 24 heures...
• 3 septembre : Le dirigeable de la Navy, « Shenandoah », explose dans l'Ohio lors du vol Scottfield-Saint-Louis : décès des treize hommes d'équipage. Le colonel William « Billy » Mitchell, un farouche défenseur de la propulsion aérienne, est accusé d'insubordination.







Vue aérienne de Manhattan avec Central Park en arrière plan

- 23 novembre : Première du film *Go West*, de Buster Keaton.
- Une nouvelle équipe de base-ball est créée, les Giants, pour jouer dans le Meadowlands Stadium, en plus des Yankees (créés en 1901).
- Début de la construction du pont Georges-Washington reliant Manhattan au New Jersey, décidé par l'Autorité du Port de New York.
- Alain LeRoy Locke publie *The New Negro : An Interpretation*.

Personnalités de 1925

- **Président** : Calvin Coolidge (Républicain) (jusqu'en 1923)
- **Vice-président** : Charles Gates Dawes
- John F. Hylan, homme politique, est le maire Démocrate de New York depuis 1918
- Charles Francis Murphy, homme politique, chef de Tammany Hall, association d'aide aux immigrés - en particulier irlandais - qui contrôlait le parti Démocrate à New York
- Al Smith, homme politique Démocrate, est le gouverneur de l'état de New York depuis 1923
- George Herman Ruth Jr, sportif, surnommé « Babe » Ruth ou le « Bambino » l'un des meilleurs champions de baseball américain, se retrouve malade officiellement à cause « d'un soda et d'un hot-dog »
- Warren G. Harding, homme politique Républicain, est Président des États-Unis depuis 1923
- Francis Scott Fitzgerald, écrivain, sort *Gatsby le magnifique* en avril

Géographie : les différents quartiers

Île de Manhattan

La population de l'Île de Manhattan est composée d'un ample mélange social, culturel et ethnique qui en fait le creuset de l'Amérique. l'Île elle-même couvre une superficie de plus de cinquante kilomètres carrés sur une forme oblongue d'une vingtaine de kilomètres de long pour moins de quatre kilomètres de large. Les New Yorkais y voient trois sections : Uptown, Midtown et Downtown (la plus ancienne).

Sur bien des points, l'Upper Manhattan en est un modèle réduit : universités et hôpitaux rassemblés sur le West Side, appartements de classe moyenne alignés dans les rues du nord, clubs de jazz et de danse explosant à Harlem, et clapiers crasseux entourés d'usines sur l'East Side.

Il faut insister sur les changements de paysage urbain lorsque les investigateurs visitent cet endroit, en décrivant les clapiers surpeuplés de Harlem et l'architecture grandiose des facultés, des instituts et des universités. Ces juxtapositions soudaines sont le cœur de l'atmosphère de cet échantillon de New York.

Le Bronx

- **District d'University Heights.** De nouveaux appartements aux murs de pierre brute se multiplient sur les coteaux d'University Heights. C'est une extension de Manhattan et de la New York University, à qui il doit son nom. Contrairement aux quartiers plus au sud sur la rivière Harlem, les résidents des Heights sont majoritairement des ouvriers qualifiés ou des professions libérales.
- **District de Mott Haven.** Un pot-pourri d'usines grisâtres, de dépôts ferroviaires, de réserves de charbon et des stocks de bois. Dans ce spaghetti industriel sont mélangés des immeubles d'appartements et des clapiers, logeant les milliers d'ouvriers qui besognent dans les entreprises de Mott Haven. L'air est souvent lourd des fumées aigres rejetées par les usines, qui se déposent en une fine couche


NEW YORK
(CENTRAL)
Scale of Miles
Subways Elevated Rlys.
American Line
White Star Line
Cunard Line
RIVER
Manhattan Opera Hse
Post Off.
Penna. Rail'y Sta.
Public Library
Grand Central Rail'y Sta.
Bellevue Hospital
City Colle.
Acad. of Music
Tammany Hall
Grace Ch.
Cooper Union
Crim. Court
City Hall
Woolworth Bldg.
G.P.O.
Trinity Ch.
Exchange
Nat. City Bank
Custom House
Battery Park
WALLABOUT BAY
NAVY YARD BASIN
NAVY YARD
BROOKLYN
GOVERNOR'S ISLAND
HOTELS
1 Arlington
2 Belmont
3 Biltmore
5 Chelsea
6 Collingwood
7 Commodore
8 Grand
9 Herald Square
10 Holland House
11 Imperial
12 Latham
13 McAlpin
14 Manhattan
15 Martha Washington
16 Murray Hill
17 Navarre
18 Pennsylvania
19 Prince George
20 Ritz-Carlton
21 Seville
22 Union Square
23 Vanderbilt
24 Waldorf Astoria
25 Wolcott
Orange
Newark
Elizabeth
Mariners Harbor
Bloomfield
Fresh Kills
Rossville
Woodrow
Kreischerville
Pleasant Plains
Richmond Valley
Tottenville
Princess Bay
Emmerson Import
Hotel Chelsea

HIEF BUILDINGS
State Civil Courts
Singer Building
Chamber of Commerce
New York Clearing Ho.
U.S. Sub Treasury
J.P. Morgan & Co
Consolidated Stock Exch.
Produce Exch.
Cotton Exch.
Hall of Records
Municipal Building

THEATRES
Æolian Hall
Broadway
Casino
Comedy
Garrick
Greenwich Village
Knickerbocker
Madison Sq Garden
Weber's

Résidence Carlyle

La Grosse Mabel



Prospero Press

ATLANTIC OCEAN

NEW YORK
(GREATER)
Scale
Subways


Manhattan

de poussière sur les bâtiments de la région. Contrairement aux édifices lumineux du nord, ici le métal et la pierre ont une couleur terne et maussade.

- **Woodlawn.** Quartier pittoresque, assez loin de Manhattan pour garder une atmosphère plaisante de petite ville, il est principalement composé de résidences privées habitées par des familles de la classe moyenne.
- **Westchester Heights.** L'arrivée de la Prohibition a rapidement changé la musique du quartier d'un requiem à une chansonnette. Avec l'interdiction de l'alcool arriva la Woodmansten Inn, qui fut instantanément un haut lieu de la nuit, populaire pour son blues, son jazz et le tord-boyaux qui y coulait à flot.

Queens

Les 300 kilomètres carrés du Queens sont composés des deux plaines, une au nord, l'autre au sud, séparées par une chaîne de collines. Depuis l'époque des colons hollandais jusqu'au boom de l'immobilier des années 20, ces terres sont émaillées de fermes éparses et de petits villages peignant un paysage pastoral. Même après que le métro ait été introduit dans le bourg, seuls les quartiers nord ont été concernés par l'urbanisme. La plupart des sections restent relativement inchangées.

Brooklyn

Brooklyn et Manhattan ont toujours été rivaux. La population de Brooklyn arrive seconde derrière Manhattan, mais elle a le record de la surface de taudis. Manhattan n'est pas loin derrière, tout en distançant les bourgs restants. L'extension du métro enflamma la frénésie immobilière, faisant exploser la population du bourg et lui valant son surnom de « logement de New York ».

Climat

Climat continental tempéré caractérisé par une humidité assez forte.
Les hivers sont froids, avec une température moyenne de 0°C, et les étés sont chauds avec une moyenne de 24°C. Contrairement au reste de l'état où l'hiver est glacial et l'été étouffant, New York bénéficie des effets modérateurs de l'océan qui adoucit les saisons.
Le printemps et l'automne sont relativement doux. Au printemps, le mois de mai bénéficie d'une température moyenne de 17°C. À l'automne, les mois de septembre et octobre connaissent des températures moyennes respectives de 20°C et 15°C.
Les précipitations moyennes annuelles sont de 1 070 mm, c'est-à-dire légèrement inférieures à celles de Brest. Il faut souligner les chutes de neige qui sont assez fréquentes en hiver.



Times Square la nuit

Mois	Jan	Fev	Mar	Avr	Mai	Juin	Juil	Août	Sep	Oct	Nov	Dec
T max. (°C)	3	5	10	16	21	26	29	28	24	18	12	6
T mini. (°C)	-3	-2	2	7	12	17	20	20	16	10	4	0

Enfin, sachez que si le vent réussit à s'engouffrer entre les buildings de Manhattan, cela peut créer de fortes et soudaines bourrasques. Attention à vos parapluies !

Informations pratiques

Vie quotidienne

Banque & Monnaie

On peut retirer le fameux billet vert :
- National American Bank of New York
- American Bank
- American Bond and Mortgage Guarantee Company
- American Exchange Bank, The
- Irving Bank-Columbia Trust Co.
- American Exchange National Bank
- American Mutual Credit Union
- American Savings Bank
- American Trust Company

Le dollar (USD,$) est divisé en 100 cents, en quarter (25 cents) ou en nickel (5 cents).

Forces de l'ordre

Le début du siècle voit le fameux NYPD se professionnaliser : de nouvelles unités sont créées (Bomb Squad en 1905, Motorcycle Squad en 1911, Automobile Squad en 1919, Emergency Service Unit en 1926, Aviation Unit en 1929 et la Radio Motor Patrol (RMP) en 1932), les empreintes digitales sont relevées et on « sert et protège » à l'aide du revolver Colt Police Positive (.38).

Les grades (en chemise blanche) :
- Chief of Department
- Bureau Chief
- Assistant Chief
- Deputy Chief
- Inspector
- Deputy Inspector
- Captain
- Lieutenant

Les grades (en chemise bleu nuit) :
- Sergeant
- Detective-Investigator / Detective-Specialist / Police Officer

83 commissariats, chacun étant rattaché à une circonscription numérotée, ensemble de rues, sous-division d'un quartier.

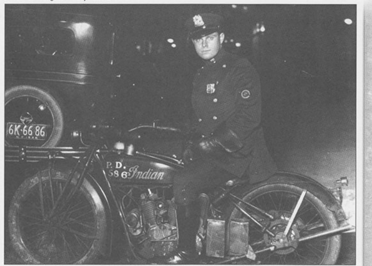
Commissariat général (240 Centre Street) Bureau du commissaire, bureau des Personnes disparues et quartier général de la division des Détectives.

Port d'arme

Les autorisations de port d'arme aux États-Unis ont déjà été abordées dans le *Manuel des Armes* (éditions Sans-Détour), mais nous allons en redonner quelques éléments pour 1925-1926, moment de la campagne.


FLOORS FOR RENT
ROOMS
HOTEL ENNIS
RADIO
MEN ONLY
BILLIARDS
ACE SIGN CO.
SIGNS

Policier de la brigade motocycliste du NYPD



Les lois régissant la possession et le port des armes sont définies état par état uniquement. Il n'existe pas de loi fédérale - celle-ci ne sera établie qu'en 1934 suite à l'utilisation de plus en plus massive des armes automatiques par les gangsters. En 1925, grâce à la constitution, tout Américain a droit à se munir d'une arme, dont l'enregistrement est très simple et peu coûteux. Le port d'arme nécessite également une déclaration à la police, mais n'est en général qu'une simple formalité pour qui dispose d'un casier judiciaire vierge.

L'État de New York est cependant l'un des plus regardants - étant principalement un lieu urbanisé, la possession d'arme dans un espace confiné pose plus de problèmes que dans les États disposant de grands espaces, en particulier de chasse. Il n'est donc pas évident que les investigateurs puissent posséder une arme - sauf si leur profession le permet. Il faut cependant remarquer que les « boys » revenant de la Grande Guerre ont en général ramené avec eux des armes provenant d'autres armées européennes, et un investigateur anciennement militaire peut tout à fait en posséder une.

La plupart du temps, l'usage d'une arme à feu dans un lieu public ne donnera lieu qu'à la confiscation de l'arme et le paiement d'une amende, à de très rares cas une durée d'emprisonnement - tant qu'il n'y a pas mort d'homme. Contrairement à ce que l'on pourrait penser, la législation est donc particulièrement souple, mais personne ne se balade de manière visible avec un fusil au bras, car ceci serait moralement incorrect - mais pas véritablement illégal.

Communications

• PTT

Avec plus de 10 millions de postes, le téléphone commence à être très répandu aux USA. Administrations, postes de police et autres bâtiments gouvernementaux en sont équipés. Un clapier à Harlem, 10% de chance, un club chic sur Broadway, 90%.

• Radios

Les premières émissions de radio datent de cette époque qui en voit l'explosion. En 1922, 600 stations sont réparties sur le sol américain dont KDKA qui émet de Pennsylvanie depuis le 2 novembre 1920 (Quid de ces 4 lettres ? La première signifie à l'est (K) ou à l'ouest (W) du Mississippi, les trois autres sont souvent choisies pour leur signification phonétique comme KSKS pour KISS-FM).

• Journaux

- Daily Worker
- Negro World : hebdomadaire
- New York Times : quotidien
- World (jusqu'en 1931)
- New York Pillar Riposte : quotidien

Religion(s)

En raison de l'immigration, les USA sont un mélange de Protestants, Catholiques, Juifs et Orthodoxes. À cette époque, ce sont les protestants qui sont majoritaires par leur nombre et leur influence.

Se déplacer

Transports en commun

Interborough Transit Corporation (IRT) et la Brooklyn-Manhattan Transit Corporation (BMT)

• **Métro souterrain** : le plus utilisé. 24/24h, 5 cents pour toute une ligne (2 cents pour passer de IRT à BMT)



- **Métro aérien** : le El (Elevated Rail). 24/24h, 5 cents le ticket.
- **Bus et Trolleybus** (bus électrique avec caténaire) : 5 cents le ticket
- **Ferries** : pour Coney Island, Bedloe Island (où se dresse la Statue de la Liberté), Richmond (Staten Island) et beaucoup d'autres endroits à New York et dans le New Jersey, c'est souvent le seul moyen de s'y rendre à partir du South Ferry Pier, dans Downtown Manhattan. Le ticket : 5 cents par personne et 40 cents par véhicule.

Transports terrestres

- **Les fameux taxis** jaune et noir sont un moyen de se déplacer dans toute la ville, si l'on a les moyens de se le payer. Prix moyen de la course, hors négociation, 15 cents pour le premier quart de mile et 5 cents par mile supplémentaire.
- **Gares** : Grand Central (42e rue et Vanderbilt Avenue), Pennsylvania Station (7e Avenue et 8e Avenue entre les 31e & 33e rues)

Transports aériens

Les premiers aéroports ouvriront dans les années 1929-30, donc jusque-là, les rares fous volants décollaient de terrains vagues publics ou privés, convertis pour l'exploit à venir en aire de jeu pour les mondains et les journalistes.

Transports maritimes

Le port de New York regroupe les littoraux de Manhattan, de Brooklyn et de Staten Island. On peut y prendre liners pour les destinations lointaines et ferry pour Statent Island par exemple. Mais son point d'entrée principal est l'embarcadère d'Ellis Island, accessible par un pont le joignant au Liberty State Park.

Sortir

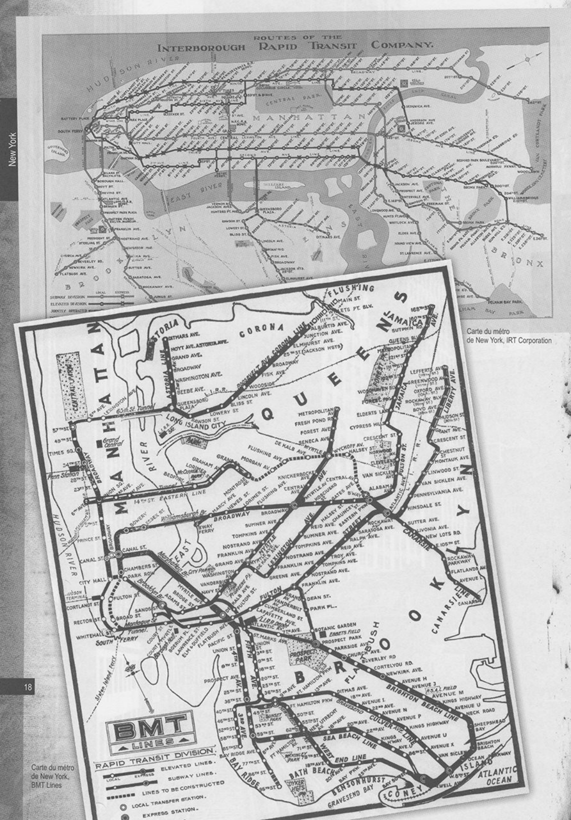
Hôtels

- Hôtel Chelsea, Manhattan, 222 West 23e rue, entre la 7e et la 8e Avenue : l'hôtel où tout va débuter
- **Uptown**
  - Manhattan Towers (Broadway av. & 76e rue)
  - Midtown Hotel (Broadway av. & 61e rue)
  - Emerson Hotel (166e rue & 75e rue)
- **Midtown**
  - Blackstone Hotel (58e rue, N° 50)
  - Gotham Hotel (5e av. & 55e rue)
  - Hampshire House (Central Park South, N° 50)
  - Barclay Hotel (Lexington av. & 48e rue)
  - Capitol Hotel (8e av. & 56e rue)
  - Vanderbilt Hotel (Park av. & 34e rue)
  - Pennsylvania Hotel (7e av. & 33e rue)
  - Imperial Hotel (Broadway av. & 32e rue)





Métro aérien de la 2e Avenue



Carte du métro de New York, IRT Corporation

Carte du métro de New York, BMT Lines



- **Downtown**
  - Lafayette Hotel (University Pl. & 9e rue)
  - Ledonia Hotel (28e rue est, N° 42)
  - Arlington Hotel (25e rue ouest, N° 18)

Bars & Speakeasies

Cf. les « lieux de rencontre du Culte » et « Harlem et sa vie nocturne », page 21.

Boîtes de nuit

- Havana Madrid (Broadway av. & 51e rue)
- Stork Club (53e rue Est, N° 3)
- Small's Paradise (7e av. & 153e rue)
- Connie's Inn (7e av., N° 2221)
- Savoy Ballroom (Lenox av., N° 596)

Centres d'intérêt

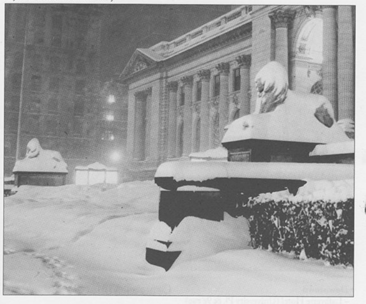
Visites diverses

New York Central Library

(bibliothèque) *5e avenue et 42e rue*
Construite en 1911, la branche principale de la bibliothèque publique de New York est le résultat de la fusion des bibliothèques Astor, Tilden et Lenox, trois des plus grandes collections privées de la ville. Le style néoclassique, avec une colossale arche triple comme entrée, est approprié pour la plus vaste bibliothèque ouverte au public de New York. Dans les années 20 et 30, elle n'avait comme rivale que la Bibliothèque du Congrès.

Pennsylvania Station

Façade de la *New York Central Library*



Les études effectuées ici fournissent un bonus de 20% sur les tests de Bibliothèque, et réduisent les temps de recherche d'un quart en raison de la richesse des collections de textes et de la précision du système de catalogage. Le bâtiment abrite également une importante collection de textes rares, comprenant des manuscrits originaux américains et anglais.

Une permission spéciale est nécessaire pour consulter les tomes anciens de la Salle des Livres Rares. Les professeurs et les chercheurs peuvent l'obtenir sans difficulté, bien que le processus prenne jusqu'à 2D12 jours. Un test réussi de Statut académique réduit de moitié le délai d'approbation. Si l'investigateur n'est pas employé par une faculté ou une université, alors un test réussi de Crédit est aussi nécessaire pour conclure le processus d'approbation. Des lettres de référence augmentent les chances de succès. Un test de Statut académique contre l'auteur de la lettre confère un bonus cumulatif de 5% à l'investigateur postulant.

Bellevue Hospital

(Médecine légale) *1e av. et 27e rue*
Couvrant presque douze blocs, cet hôpital proéminent est parmi les plus anciens hôpitaux généraux des États-Unis. Établi en 1811, Bellevue est l'un des hôpitaux les plus grands et les plus compétents de la ville pendant les années 20, capable de traiter la plupart des maux. Bellevue est célèbre pour être le premier hôpital à avoir ouvert un service d'urgence et à employer des ambulances. En 1868, il s'agissait alors de carrioles tirées par des chevaux, qui avaient été remplacées par des automobiles dans les années 20. Grâce à son central téléphonique fonctionnant 24 heures sur 24, l'hôpital est toujours prêt à répondre rapidement aux appels à l'aide.

- **Médecine légale :** Le bureau du médecin légiste de New York est situé dans l'enceinte de Bellevue. Toutes les autopsies du comté de New York sont pratiquées ici. Les corps, identifiés ou non, sont stockés sur place en attendant.

- **Pavillon psychiatrique :** À la fin des années 20, Bellevue commença à ressentir les tiraillements de leur aile psychiatrique débordée. Les cas dont elle était chargée allaient de la psychiatrie clinique au traitement de la dépendance à l'alcool ou aux drogues. La variété et la quantité des patients menèrent bientôt à une surpopulation, forçant l'hôpital à créer un bâtiment distinct pour la psychiatrie en 1936. En quelques années, lui aussi ne suffit plus.

Dans les années 20, le pavillon psychiatrique de Bellevue, qui comprenait une aile pour les hommes et une autre pour les femmes, servait principalement pour les cas violents liés à des crimes. Les patients amenés ici étaient généralement internés en attente d'un procès. Les vagabonds et les patients souffrant de dépendance étaient aussi des candidats courants pour les lits... ou pour les camisoles.

Harlem et sa vie nocturne

Sugar Cane (bar clandestin)

5e Avenue et 135e rue ouest

C'est l'un des fameux clandés « noirs et bronzé » de Harlem, fréquenté par des fêtards de classe ouvrière et de toutes les races. La cave de huit mètres par quarante accueille généralement un groupe de trois musiciens, parfois accompagné par une chanteuse mélancolique. Il contient également une poignée de tables en bois délabrées, et jusqu'à une centaine d'invités. Ouvrant dans la soirée et toujours vaillant quand le soleil se lève à l'horizon le matin suivant, la foule tapageuse boit, chante et danse dans ce sous-sol confiné et humide. En haut d'un escalier étroit est assis un portier qui inspecte les arrivants par un judas avant de tirer une chaîne pour les laisser entrer.

Occasionnellement, des musiciens professionnels des boîtes de nuit environnantes passent après 3 heures du matin, heure de fermeture des cabarets respectables. Ils se joignent au tumulte, jouant du jazz pour les fêtards, qui leur jettent des billets s'ils apprécient le spectacle. Lorsque les investigateurs visitent le Sugar Cane pour la première fois et s'ils ne sont pas accompagnés par un client régulier, ils doivent soit connaître le mot de passe ou user de Baratin auprès du portier. Donner les noms de quelques clients populaires augmente leurs chances, à moins qu'ils n'obtiennent une Réussite Critique ; ce résultat fait que le portier envoie un gang de brutes sur les investigateurs après leur départ, pensant qu'ils sont de la police ou pire.



Une rue typique d'Harlem

Mukunga M'Dari
(Ennemi)

Mukunga est un Africain de 36 ans massif à l'air mauvais, intelligent et sans vraiment de pitié. Les cheveux très courts, il se donne un certain style en portant pardessus un t-shirt à col boutonné et un pantalon de belle coupe, une grande veste épaisse au col remonté dont les poches attestent qu'il se déplace toujours armé.

Ce dangereux adversaire prend grand plaisir à massacrer les ennemis de son dieu. Mukunga sait où se trouve la Montagne du Vent Noir, ce qu'abrite le temple et quels sont les desseins de Nyarlathotep, mais jamais il ne parlera à moins d'y être forcé par magie. Menacé de mort, il consacre ses derniers instants à Contacter Nyarlathotep et à prier pour la vengeance du dieu (1% de chances pour que ce dernier lui accorde satisfaction).

Mukunga prévient Edward Gavigan s'il apprend que des fouineurs comptent enquêter à Londres, mais seulement quand il n'a plus aucune chance de châtier lui-même les blasphémateurs. Il ne connaît que très peu de choses sur le culte chinois de Nyarlathotep et n'a aucun moyen de l'alerter si les investigateurs choisissent de se rendre d'abord à Shanghai.

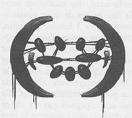
Docker le jour, Mukunga vit dans une chambre sordide de la 129e Rue, dans l'East Side. Il ne possède là qu'un matelas, quelques vêtements et diverses sculptures africaines dont la plupart ont une signification occulte, comme le souligne une réussite de Sciences occultes. Mukunga s'entraîne parfois à suivre sans être vu les promeneurs de Central Park. On le retrouve souvent chez « La Grosse Mabel », un bar miteux (cf. page 25) fréquenté par les Africains de New York. Les habitués connaissent Mukunga et affirment qu'il a le pouvoir, le Ju-Ju. Ils ne se trompent pas.

Phrases types

« Attrapez ces blasphémateurs et ramenez-les moi ! »

« Maudits blancs, vous allez rejoindre le Mille Visages et subir une mort atroce et douloureuse. »

« Cette souffrance n'est rien en comparaison de ce qui t'attend » (il grave la rune sur le front de la victime).



Le culte de la Langue Sanglante
(branche new-yorkaise)

Inspirations : *James Bond, Vivre et laisser mourir, la joyeuse bande de Monsieur Grosbonnet.*

La plupart des adorateurs sont des Kenyans résidant illégalement aux États-Unis grâce à de faux papiers américains. Au cours des deux dernières années, le recrutement du culte s'est étendu aux cercles les plus pervertis du demimonde New Yorkais et la race a cessé d'être une condition sine qua non. Le culte tire son nom de l'unique tentacule rouge sang qui tient lieu de visage au dieu, un avatar de Nyarlathotep.

Interactions avec les investigateurs

- **Neutre :** l'équipe prend une chambre dans Harlem, va dans les bars et autres.
- **Attention :** ils commencent à poser des questions sur Elias et/ou Carlyle, ils sont un peu trop insistants, ils viennent souvent dans les bars du culte ? Menaces : symboles sur la porte de leur chambre, cadavres d'animaux sur le paillasson, coups de téléphones, impression d'être observés.
- **Danger :** visite de la Boutique Ju-Ju, questions très (trop) précises sur le culte ? Suivis, puis si ça continue, dans une ruelle sombre, ils s'attaqueront à un personnage isolé. D'abord pour lui faire peur, mais si ça ne suffit pas...

Leurs modes opératoires, les marques qu'ils laissent sur leurs victimes et les armes utilisées peuvent mener un anthropologue sur la piste des tribus kényanes (prévoir une possible visite à l'Université de New York, département d'anthropologie, 44e Ouest, 4e rue. Un spécialiste peut aussi probablement connaître un collègue à Arkham, Cowles, si vos investigateurs manquent d'inspiration).

Effectifs

- Mukunga, le grand prêtre (la brute futée).
- Silas, le vieux lieutenant.
- La garde rapprochée : Hadiya (le cadeau de Dieu en Swahili), Jabari (brave en Swahili) et Kilima (montagne en Swahili).
- Une cinquantaine d'adorateurs venant plus ou moins à chaque fois aux soirées rituelles.
- Une centaine de petites mains et de guetteurs de tous âges payés à la course, au renseignement, dont une vingtaine vraiment actifs et prêts à s'introduire dans une chambre d'hôtel par exemple ou à en découdre dans une ruelle sombre.

Sortilèges

• Créer un Zombie

Ce sortilège est une méthode, parmi d'autres, pour créer un zombie. Il coûte 1 point de POU et 1D10 points de Santé Mentale. Le rituel requiert un cadavre possédant encore assez de chair pour être en mesure de se déplacer après avoir été activé. Le sorcier place un peu de son propre sang dans la bouche du mort, avant de baiser ses lèvres tout en lui « insufflant une part de lui-même ».

Le zombie exécute les ordres, simples, de son créateur. Il cesse de fonctionner et le processus naturel de putréfaction reprend son cours quand le sorcier meurt.

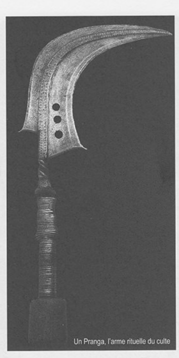
Il n'y a pas de limite - hormis celle liée au POU - au nombre de zombies que l'on peut fabriquer de cette manière. Notez qu'une partie de l'incantation fait directement référence aux Dieux Extérieurs... dont tous les magiciens connaissent l'existence, même s'ils ne sont jamais cités. Les caractéristiques des zombies ainsi créés, utilisables indéfiniment, sont détaillées page 53.

• Déflagration mentale

Ce sortilège fait perdre à la victime 5 points de Santé Mentale et la plonge dans la folie pendant au moins 1 heure. Il coûte 10 points de Magie et 1D3 points de Santé Mentale. Le sorcier doit remporter une confrontation de points de Magie sur la Table de Résistance. Les effets du sortilège durent pendant 1D10 x 10 heures. Passé ce délai, la victime recouvre ses esprits. Le gardien ne devrait pas lui accorder de « révélations dues à la folie » pour cette expérience.

Rites

Les tueurs de la Langue Sanglante utilisent généralement le pranga, un long couteau de brousse africain, mais les plus américanisés emploient parfois des armes à feu. Les bourreaux et assassins du culte arborent une coiffe hideuse qui orne leur front d'un tentacule rouge tortillant.


Un Pranga, l'arme rituelle du culte

La cérémonie mensuelle

Même si le culte se réunit chaque semaine, les rites sacrificiels n'ont lieu qu'une fois par mois ; 2D20+10 adorateurs y participent. Les autres soirs de réunion servent à accueillir de nouveaux membres, débriefer sur les informations glanées en ville, communiquer les nouvelles actions effectuées par le culte kényan via Ahja Singh, décharger et entreposer les marchandises réceptionnées en provenance de Mombasa...

Les cérémonies mensuelles requièrent au moins deux victimes. Celles-ci sont généralement kidnappées quelque part dans Harlem, le jour même du sacrifice, et conduites à la boutique peu de temps avant le rituel. Si la victime s'avère être un investigateur, elle y est amenée plus tôt dans la journée, cachée dans une caisse. Les autres adorateurs commencent à arriver vers 1 h. La cérémonie démarre à 1 h 30. L'arrivée des adorateurs par dizaines laisse bien sûr supposer qu'il existe d'autres pièces ou un sous-sol.

Les voisins pourraient renseigner les investigateurs (s'ils savent s'en faire des amis) sur les nuits de rituel ou leur téléphoner pour les prévenir de la venue de nombreuses personnes.

Aucun garde ne se tient dans la cour pendant les rites. La plupart des adorateurs arrivent entre 1 h et 1 h 30 et il y a donc 75% de chances pour que 1D6 d'entre eux arrivent derrière les investigateurs si ces derniers ont choisi cette plage pour pénétrer dans la boutique. Cette probabilité tombe à 10% après 1 h 30.

Lorsque les adorateurs pénètrent dans le couloir en sous-sol, ils ôtent leurs vêtements et revêtent les affreuses coiffes du culte. Ils chantent et dansent pendant des heures, jusqu'à ce que Mukunga juge leur frénésie suffisante. Il grave alors la rune du culte sur le front des victimes et prononce une incantation où résonne distinctement le nom de Nyarlathotep. Les victimes sont alors poussées, hurlantes, vers le puits du Chakota tandis que la dalle est soulevée. De temps à autre, afin de prouver sa foi, un membre du culte s'y précipite avec elles de son propre chef.

Pour les rites, le grand prêtre Mukunga porte la robe de plumes. Il utilise les griffes de lion pour marquer les victimes de la rune du culte. Il s'en sert aussi comme arme si les investigateurs interrompent le rite. Si la force brute ne suffit pas à tuer ou capturer les intrus, Mukunga invoque alors une Horreur Chasseresse (il est le seul à pouvoir le faire, et il ne peut en invoquer qu'une par nuit).

Dans le brouhaha et l'exultation des rites, les investigateurs qui entrouvrent la porte de la salle des sacrifices pour jeter un coup d'œil passent inaperçus. Même s'ils ouvrent complètement, il faut 1D3 minutes pour qu'on les remarque.

Comme on peut l'imaginer, le culte n'apprécie pas les intrus et tous les adorateurs ne manquent pas de se lancer à la poursuite des importuns afin de les capturer et de les sacrifier à leur dieu infâme. Aucune arme ne se trouve dans la salle des sacrifices et les poursuivants ne prennent pas le temps de fouiller dans leurs vêtements pour sortir les leurs. En revanche, si la chasse continue jusqu'à la boutique, ils se saisissent des lances, coutelas et gourdins en exposition. Cette course infernale peut se prolonger jusqu'à la capture ou la mort des investigateurs, à moins que ces derniers ne sèment leurs poursuivants. Quoi qu'il arrive, n'oubliez pas qu'une horde hurlante de nudistes en armes, lancée à la poursuite de parfaits gentlemen, ne peut manquer d'attirer l'attention de la police sur Lenox Avenue.

Lieux de rencontre

Les membres du culte rôdent principalement dans Harlem autour de Lenox Avenue. Mais en cas de soupçons sur les investigateurs, ils peuvent les suivre dans les environs, généralement en transports en commun ou alors avec un taxi par exemple, outil de travail d'un membre du culte.

Petits restaurants et gargotes pas chers en swahili : *mkahawa* ou *hoteli*.

Boutique Ju-Ju

[Lire : Djou-Djou]

1 Ransom Court dans Harlem, croisement 137e rue à l'est et Lenox Avenue

Quartier général, dans une échoppe de bibelots africains tenue par Silas N'Kwane. Le sous-sol du magasin a été agrandi pour

Mukunga M'Dari
Grand prêtre du Dieu de la Langue Sanglante

Caractéristiques

APP	15	Prestance	75%
CON	20	Endurance	99%
DEX	13	Agilité	65%
FOR	16	Puissance	80%
TAI	15	Corpulence	75%
ÉDU	0	Connaissance	01%
INT	13	Intuition	65%
POU	17	Volonté	85%

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	18
Points de magie	17
Santé Mentale	0

Compétence spécifique (ou spéciale)
Sacrifier sauvagement 65%

Compétences
Athlétisme 80%
Chant 55%
Discrétion 75%
Mythe de Cthulhu 26%
Négociation 50%
Histoire naturelle 40%
Sciences occultes 45%
Vigilance 65%

Langues
Nandi (Langue maternelle) 90%
Anglais 35%
Gikuyu 30%
Kiswahili 55%

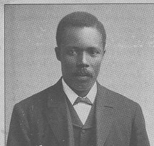
Combat
- Cran d'Arrêt 70%
  Dégâts 1D4+2 (en tenue de ville seulement)
- Grand Gourdin 70%
  Dégâts 1D8+2
- Griffes de Lion 70%
  Dégâts 1D4+2 par main
- Pranga 70%
  Dégâts 1D6+2
- Bagarre 85%

Sortilèges : Contacter Nyarlathotep, Contrôler un Byakhee, Créer un Zombie, Déflagration Mentale, Épuiser le Pouvoir, Flétrissement, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse, Terrible Malédiction d'Azathoth

La garde rapprochée de Mukunga

Sûr de lui, Mukunga se déplace seul mais ces trois tristes sires constituent ses hommes de main en titre, pour les besognes de confiance pour lesquelles il n'a pas de temps à consacrer en dehors de ses trafics et tournées des quartiers. Ils sont là pour donner du fil à retordre à des investigateurs décontractés. Coupe courte, mal fagotés sous leurs longs manteaux aux bords usés et toujours armés.







Hadiya

« Le cadeau de Dieu » (Swahili), Kenyan d'une vingtaine d'années (25 ans) aux yeux un peu trop écarquillés pour être honnête, parle très mal anglais, nerveux, il reste en retrait jusqu'à ce que la situation dégénère.

Hadiya
Homme de main illuminé

Niveau : ordinaire
(cf. tableau **p. 306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou **p. 206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Santé mentale	0
Points de vie	12
Impact	0

Compétence spécifique (ou spéciale)

Agir de façon irraisonnée & violente	70%

Compétences

Athlétisme	65%
Baratin	45%
Crédit	25%
Discrétion	10%
Négociation	60%
Anthropologie	15%
Archéologie	10%
Sciences occultes	10%
Vigilance	35%

Langues

Gikuyu (Langue maternelle)	50%
Anglais	30%
Nandi	40%
Kiswahili	40%

Combat

- Pranga 60%
  Dégâts 1D6+2
- Bagarre 50%

Jabari

« Le brave » (Swahili), kényan âgé de 32 ans, depuis pas mal d'années au service de Mukunga, vicieux, il ne se portera au combat que s'il est convaincu d'avoir le dessus. C'est à lui que sont confiées les « tâches ».

Jabari
Le futé du trio
Niveau : ordinaire
(cf. tableau **p. 306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou **p. 206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Santé mentale	0
Points de vie	11
Impact	0

Compétence spécifique (ou spéciale)

Obéir à Mukunga	70%

Compétences

Athlétisme	55%
Conduite	35%
Serrurerie	50%
Discrétion	60%
Sciences occultes	25%
Vigilance	65%

Langues

Gikuyu (Langue maternelle)	60%
Anglais	30%
Nandi	30%
Kiswahili	30%

Combat

- Revolver cal.22 court 60%
  Dégâts 1D6
- Pranga 40%
  Dégâts 1D6+2
- Bagarre 20%

Kilima

« La montagne » (Swahili), 26 ans, Kenyan souvent imbibé affublé d'une vilaine cicatrice de la joue droite à la commissure des lèvres, ne parle quasiment pas mais seconde Jabari avec force.

Kilima
épais ou pas, c'est une brute
Niveau : supérieur
(cf. tableau **p. 306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou **p. 206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Santé mentale	0
Points de vie	16
Impact	3

Compétence spécifique (ou spéciale)

Avalanche de phalanges	70%

Compétences

Athlétisme	75%
Conduite	35%
Discrétion	10%
Sciences occultes	05%
Vigilance	25%

Langues

Gikuyu (Langue maternelle)	40%
Nandi	20%
Kiswahili	20%

Combat

- Pranga 40%
  Dégâts 1D6+2
- Bagarre 70%



Adorateurs du culte de la Langue Sanglante

(Figurant)

Ces adorateurs sont ceux qui pourront être trouvés dans la boutique Ju-Ju, ou bien qui peuvent vous servir à égailler la vie de vos investigateurs à tout autre moment opportun. La majorité du temps en situation irrégulière, ils évitent les forces de police ou essaieront toujours de disparaître avant leur arrivée. Il en existe de trois types :

L'invité aux soirées mensuelles

Le plus dangereux, connaît quelques secrets

Niveau : supérieur

(cf. tableau p. **306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou p. **206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Santé mentale	0
Points de magie	10
Points de vie	12
Impact	2

Compétence spécifique (ou spéciale)

Protéger la Langue Sanglante	70%

Compétences générales

Athlétisme	50%
Conduite (peu)	35%
Discrétion	50%
Mythe de Cthulhu	05%
Sciences occultes	10%
Vigilance	25%

Langues

Gikuyu (Langue maternelle)	60%
Anglais	30%
Nandi	30%
Kiswahili	50%

Combat

• Revolver cal.22 court Dégâts 1D6	30%
• Pranga Dégâts 1D6+2	70%
• Bagarre	50%

Le guetteur

Observer ou fuir

Niveau : ordinaire

(cf. tableau p. **306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou p. **206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Santé mentale	0
Points de vie	8
Impact	-2

Compétence spécifique (ou spéciale)

Voir sans être vu	60%

Compétences générales

Athlétisme	55%
Serrurerie	40%
Discrétion	60%
Sciences occultes	05%
Vigilance	60%
Mythe de Cthulhu	05%

Langues

Gikuyu (Langue maternelle)	60%
Anglais	30%
Nandi	30%
Kiswahili	50%

Combat

• Pranga Dégâts 1D6+2	30%
• Bagarre	30%

La petite main

Petite frappe sans trop de conviction

Niveau : ordinaire

(cf. tableau p. **306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou p. **206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Santé mentale	0
Points de vie	10
Impact	0

Compétence spécifique (ou spéciale)

Harceler & provoquer	60%

Compétences générales

Athlétisme	60%
Discrétion	40%
Sciences occultes	05%
Vigilance	30%
Mythe de Cthulhu	05%

Langues

Gikuyu (Langue maternelle)	50%
Anglais	20%
Nandi	20%
Kiswahili	40%

Combat

• Rasoir Dégâts 1D4	40%
• Bagarre de rue	60%

servir de temple. Voir le paragraphe qui lui est consacré page 25.

Ugali Palace

(jour & nuit) 360 Lenox Avenue

« Restaurant » sale et mal tenu (murs, sol, vaisselle) rassemblant une majorité de noirs ou métisses. Souvent bondé, et on en ressort avec une bonne odeur de friture imprégnée dans les vêtements.

- On y mange les fameux stew (ragoûts aux haricots où trempent des morceaux indéterminés de viande : mouton et chèvre, ou poulet et bœuf), le nyama choma (viande grillée). Avec côté accompagnement de l'ugali, une sorte de porridge de maïs concassé, très ferme et sans saveur. On passe aussi les mandaazis (beignets) baignant dans l'huile, les épis de maïs grillé ou l'igname frite, les sambusas (samosas, beignets frits). Le tout arrosé d'eau au goût particulier ou de bière blonde fadasse et tiède (il faut être un habitué, à cause de la prohibition).
- Furaha (joyeuse en kiswahili) : tenancière massive au tablier plus que douteux. Parle tout le temps, souvent à elle-même. La nourriture est passable sans plus, mais demande un estomac un peu entraîné. Pas particulièrement sympathique. Ne sait pas grand-chose du culte, tout comme ses serveuses. La cinquantaine, bien tassée, comme son anatomie.
- Peu d'informations à glaner (quand ils se sentent observés, ils changent de langue). Par contre, bon endroit pour prendre en filature des membres de la communauté kényane.

La Grosse Mabel

(jour & nuit) 139e Rue et 6e Avenue

Rade mal famé de Harlem où l'on joue au billard, en se désaltérant avec quelque alcool frelaté en fumant une Old Gold ou une Raleigh. Peu de blancs, mais ils sont bien accueillis.

- Bahatisha (signifie *prendre sa chance* en Kiswahili) est le gérant de l'affaire. Sympathique sans trop, on ne fout pas le grabuge dans son

Victoria's Jazz club

Salon VIP surélevé
Bar
Rampe d'accès VIP
Local technique
Scène
Réserve
Vestiaire
Billetterie
Bureau
Loges
Entrée
Toilettes femmes
Toilettes hommes
Vestibule

Malaïka et Njeri

(figurants)

Couple de noirs d'une petite quarantaine d'années à la tête du Victoria's Jazz Club (restaurant), uni pour le meilleur...
À la mode, elle porte les tenues près du corps, le bibi et le fume-cigarette ; lui, c'est le smoking, les chaussures bicolores et le sourire charmeur et resplendissant.

Malaïka et Njeri
Niveau : ordinaire
(cf. tableau **p. 306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou **p. 206** de la 6e édition française).

Compétence :
Cacher leur jeu derrière les nuits festives 65%

Furaha

(figurant)

La tenancière du restaurant Ugali Palace est le prototype de la « mama africaine » dans toute son effervescence de breloques, bijoux clinquants et faux, accompagnés de gesticulations et de roulement d'yeux vers le ciel. La quarantaine un peu tassée, elle se déplace en chaloupant dans des boubous colorés... mais ne vous fiez pas à son air débonnaire.

Furaha
Niveau : ordinaire
(cf. tableau **p. 306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou **p. 206** de la 6e édition française).

Compétence :
Entourlouper le client crédule 70%

Bahatisha

(figurant)

Gérant du bar La Grosse Mabel, noir trentenaire, grand et sec portant un éternel marcel un peu douteux. Rasé tout autour du crâne, son nez cassé et ses quelques dents ébréchées complètent le tableau et font de lui un homme assez peu avenant.

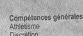
Bahatisha - Gérant du bar La Grosse Mabel

Niveau : ordinaire
(cf. tableau **p. 306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou **p. 206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Santé mentale	30
Points de vie	12
Impact	2

Compétence spécifique (ou spéciale)
Pas de grabuge dans mon bar ! 75%



Compétences générales

Athlétisme	15%
Discrétion	10%
Sciences occultes	05%
Vigilance	25%

Langues

Gikuyu (Langue maternelle)	60%
Anglais	40%
Nandi	30%
Kiswahili	50%

Combat

• Batte de Base-Ball	65%
Dégâts 1D8+2	
• Bagarre	80%





bar, quelle que soit sa couleur. Il a une batte sous le comptoir. Sait que des membres du culte fréquentent son établissement. Si une bagarre débutait, il ne prend pas partie, sauf pour un/des membres du culte, faisant preuve alors d'une exubérante mauvaise foi. Un grand et sec Kenyan d'une trentaine d'années avec la mâchoire un peu de travers.

- Endroit rêvé pour écouter des conversations (si on comprend) ou partir en filature. 50% de chance, chaque soir, qu'un membre du culte y vienne.

Victoria's Jazz Club

(nuit) 8 West 132e rue

Restaurant un peu chic puis club de jazz dans la soirée, le Victoria's est tenu par un couple avenant et tout de suite sympathique : Malaïka (ange en Swahili) et Njeri (la fille du guerrier en kikuyu) depuis pas mal d'années. Les patrons peuvent d'ailleurs se targuer d'avoir su surfer sur la vague de l'animation nocturne du quartier et ont à leur actif quelques musiciens de passage et de renom.

Côté restaurant, dans une grande salle pleine de tables rondes avec une scène couvrant le mur du fond, on se devra de mentionner l'excellent irio kikuyu (plat très populaire à base de pois, pommes de terre, maïs, et parfois avec des bananes vertes) et façon « Mama Victoria » (lorsque tout est écrasé), le mukimo. On pourra aussi se laisser tenter par kuku wakupaka, le poulet façon Lamu - au lait de coco, le tout arrosé d'un thé aromatisé. On vous passe là les poissons et crustacés (requin, espadon et barracuda grillés, langouste et crabe) et pour la bonne bouche avant le lancement du Club, les papayes, mangues, ananas, bananes, et autres fruits de la passion, ou pastèques. Le tout accompagné au piano. La population plutôt mixte peut alors se régaler du jazz club qui débute alors que les lumières se baissent et se braquent sur la scène.

- Malaïka et Njeri sont très impliqués dans le culte pour récupérer des informations glanées deci-delà par les charmantes serveuses ou alors dissimuler des personnes ou des activités. Leur poser des questions est une terrible méprise...

Relations avec les autres cultes

Lien avec le Culte de Nairobi : Mukunga, qui est un lieutenant de M'Weru, câble en cas de gros soucis auprès de sa maîtresse au Kenya.

Il lui arrive aussi d'envoyer des objets d'art trouvés aux États-Unis par Emerson Import jusqu'à Ahja Singh, ou bien de recevoir des objets pour le sous-sol de la boutique ou la communauté grandissante à New York. L'échange avec d'autres cultes (comme pour le bol de cuivre poli) reste exceptionnels.

La Langue Sanglante de New York n'entretient aucun rapport fréquent avec les autres courants des cultes liés à Nyarlathotep, car il s'agit d'une petite officine comme il en existe d'autres à travers le monde. Il arrive cependant à l'occasion que des collaborations se produisent, comme l'information de l'arrivée de Jackson Elias à New York.



Ambiance d'un club de jazz dans les années 20





L'aventure

Fiche résumé

Où les investigateurs apprennent ce qui est arrivé à l'expédition Carlyle et comprennent que ce massacre n'est peut-être que l'arbre qui cache la forêt.

En quelques mots...

À New York, les investigateurs apprennent la mort de Jackson Elias, assassiné dans sa chambre d'hôtel. Il enquêtait sur l'expédition Carlyle dont les membres ont été massacrés quelques années plus tôt au Kenya. Engagés pour enquêter sur la mort présumée de Roger Carlyle ou liés d'amitié avec Jackson Elias, les investigateurs vont se lancer sur la piste de l'expédition disparue. Les documents dont ils disposent vont les guider vers Erica Carlyle et l'éditeur d'Elias. En enquêtant un peu, ils vont remonter la piste de Silas N'Kwane et être confrontés au culte new yorkais de la Langue Sanglante.

Enjeux

- **Se renseigner sur l'expédition Carlyle**
  Les investigateurs apprendront quels étaient les membres de l'expédition, le trajet effectué, les événements survenus lors de l'expédition et ceux qui se sont déroulés après le massacre de ses membres.
- **Examiner la chambre d'hôtel d'Elias**
  Une fouille de la chambre où a été assassiné Elias fournira les premiers indices de la campagne aux investigateurs. Ils permettront de lancer les premières réflexions conduisant à se rendre dans les pays où les cultes de Nyarlathotep officient.
- **Rencontrer Jonah Kensington**
  La rencontre avec l'éditeur de Jackson Elias donnera accès aux investigateurs à ses nombreuses notes. Elles leur fourniront des indices et des pistes supplémentaires.
- **Obtenir un entretien avec Erica Carlyle**
  Un entretien avec la sœur de Roger permet d'en apprendre un peu plus sur l'expédition et ses membres. De plus, si les investigateurs ont accès à sa bibliothèque, ils pourront récupérer quelques ouvrages du Mythe.
- **Visiter la Boutique Ju-Ju**
  Une visite dans la boutique confrontera les investigateurs avec le culte new yorkais de la Langue Sanglante. Cette rencontre marquera le début des hostilités entre les investigateurs et les cultes liés à Nyarlathotep.

Récompenses

- Chaque investigateur ayant traversé ce chapitre sans finir à l'asile ou à la morgue reçoit 1 point d'aplomb.
- Si les investigateurs se rendent à la boutique Ju-Ju et assistent à la cérémonie mensuelle, ils acquièrent 5 points en Mythe de Cthulhu (ou 1 point de Mythe de Cthulhu s'ils en ont déjà obtenus lors de précédentes aventures).
- Une confrontation se terminant par la destruction de la branche new yorkaise de la Langue Sanglante dans la boutique Ju-Ju va leur valoir des tas d'ennemis dès maintenant mais surtout, ils auront besoin de regagner :
  - si le test d'Intuition est réussi : la moitié des points de SAN perdus durant ce chapitre.
  - si le test d'Intuition est un échec : 1D10 points de SAN à concurrence de la moitié des points de SAN perdus durant ce chapitre -1.
- Si les investigateurs sont passés à côté de la piste de la boutique Ju-Ju et n'ont pas mis un terme aux agissements du culte new yorkais de la Langue Sanglante, ils ne récupèrent pas de points de SAN.
- Les investigateurs reçoivent toutes les progressions auxquelles ils peuvent prétendre dans chaque compétence.

Ambiance

Dans ce chapitre, les investigateurs vont se retrouver à étudier de nombreux documents issus des notes d'Elias et des articles de presse liés à l'expédition Carlyle. Ils devront également faire preuve de diplomatie pour obtenir un rendez-vous avec Erica Carlyle qui pourra leur fournir des renseignements liés à l'expédition non retranscrits dans les médias. Peu de dangers attendent les investigateurs à l'exception du final dans la Boutique Ju-Ju avec les adorateurs de la Langue Sanglante. Par contre, ils vont devoir faire un choix crucial parmi les différentes pistes à suivre autour du monde.

À l'affiche

Jackson Elias

Ami ou connaissance des investigateurs, il les contacte pour les prévenir de sa venue à New York et de ses recherches sur l'expédition Carlyle. Il est assassiné avant de pouvoir s'entretenir avec eux.

Jonah Kensington

Propriétaire des éditions Prospero Press et éditeur de Jackson Elias. Il conserve notes et correspondance sur ses dernières recherches.

Erica Carlyle

Soeur de Roger Carlyle et unique héritière de la fortune Carlyle. Peu convaincue par la fin officielle de l'enquête, elle a d'autres problèmes à traiter maintenant et sera difficile à contacter.

Mukunga

Ce sorcier est le dirigeant du culte de la Langue Sanglante à New York. Il est la cible la plus évidente des investigateurs mais son exécution demandera beaucoup, beaucoup de prudence.

Silas N'Kwane

Propriétaire de la boutique Ju-Ju dont les sous-sols abritent les locaux du culte de la Langue Sanglante de New York.

FICHE TECHNIQUE

Investigation	●●●●●
Action	●○○○○
Exploration	●●●○○
Interaction	●●●○○
Mythe	●●●○○
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Difficulté	Débutant
Durée estimée	
Nombre de joueurs (pré-tirés)	
Époque	1920's


HOTEL
CHELSEA

Que devrait-il se passer ?

Sur les traces de l'expédition Carlyle...

Il est tout à fait normal que la plupart, voire l'ensemble des investigateurs, aient entendu parler de l'Expédition. En effet, celle-ci a fait l'objet de très nombreuses publications d'abord confidentielles au sein des milieux universitaires dans les premiers mois de son organisation, puis c'est toute la presse américaine et plus particulièrement new-yorkaise qui s'est fait le relais des aventures de l'Expédition. Le paroxysme médiatique est atteint avec la révélation de la disparition puis le feuilleton des découvertes funestes jusqu'à l'annonce officielle de la mort des protagonistes.

Les investigateurs ne rencontreront aucune difficulté pour retrouver soit dans des bibliothèques soit dans leurs archives personnelles un certain nombre d'articles relatant les différentes étapes de l'Expédition.

La deuxième source d'information sera principalement Jackson Elias, non pas directement mais à travers l'ensemble des importantes notes qu'il a pu accumuler au cours des derniers mois. Ces notes, bien que volumineuses et déjà précises, ne permettent cependant pas de rentrer dans l'horreur réelle de l'histoire de l'Expédition, et vont immédiatement plonger les investigateurs dans un dilemme quant à la direction à choisir. Plusieurs options se présenteront à eux et il ne sera pas question de se séparer pour suivre des pistes différentes à cause des contingences liées aux voyages intercontinentaux.

La dernière source d'information est celle d'Erica Carlyle, plus difficile à obtenir car mieux protégée. Il faudra déployer une grande imagination et des trésors de persévérance pour obtenir des détails - mais le jeu en vaut véritablement la chandelle.

Rappel chronologique : après quelques semaines de battage médiatique, l'Expédition quitte New York le 5 avril 1919 et fait route pour l'Angleterre.

A la poursuite de Jackson Elias

Dans ce tout premier chapitre, il y a pléthore d'éléments pour suivre les traces de

Références ADJ	Origine
Pistes et indices new-yorkais	
ADJ-NY-01 Lettre de Faraz Najir à Roger Carlyle	Chambre 410
ADJ-NY-02 Carte de visite de la Fondation Penhew	Chambre 410
ADJ-NY-03 Boite d'allumettes	Chambre 410
ADJ-NY-04 Photographie d'un yacht (la Dame en Noir)	Chambre 410
ADJ-NY-05 Carte de visite de Emerson Import	Chambre 410
ADJ-NY-06 Lettre de Miriam Atwright à Elias	Chambre 410
ADJ-NY-07 Prospectus pour la conférence du Professeur Cowles	Chambre 410
ADJ-NY-08 Marque sur le front d'Elias	Chambre 410
ADJ-NY-09 Courrier d'Arthur Emerson	Hôtel Chelsea
ADJ-NY-10 Lettre de Jackson Elias à Jonah Kensington	J. Kensington
Entretien	Lt. Martin Poole
ADJ-NY-11 Notes écrites par Jackson Elias à Nairobi	J. Kensington
ADJ-NY-12 Notes écrites par Jackson Elias à Londres	J. Kensington
Entretien J. Kensington	J. Kensington
ADJ-NY-13 Extrait de « La vie d'un Dieu »	Coffre de Carlyle
Surveillance Erica Carlyle	Victoria Post
Entretien Erica Carlyle	Erica Carlyle
ADJ-NY-14 Mot du Dr. Robert Huston	Boutique Ju-Ju
ADJ-NY-15 Principaux points de la récente conférence de Cowles	Presse, A. Cowles
ADJ-NY-16 Diapositives surexposées d'un étrange monolithe	A. Cowles
Entretien A. Cowles	A. Cowles
ADJ-NY-17 Extrait des registres d'Emerson Import	Emerson Import
Entretien Arthur Emerson	Arthur Emerson
Entretien Arthur Emerson	Arthur Emerson
ADJ-NY-18 Le dossier Roger Carlyle	Dossiers du Dr Huston
ADJ-NY-19 à 25 8 assassinats liés à la Langue Sanglante	Presse
ADJ-NY-26 Meurtre d'Elias	Presse
Surveillance boutique Ju-Ju	Boutique Ju-Ju
Surveillance Silas N'Kwane	Silas N'Kwane
Surveillance Mukunga M'Dari	Mukunga M'Dari
Pistes et indices kényans	
ADJ-KE-01 Extrait du registre d'Ahja Singh	Ahja Singh (Mombasa)

Jackson Elias - même s'il vient d'arriver à New York pour y trouver la mort.

La chambre d'hôtel ne sera qu'une mise en bouche avant de pouvoir décortiquer les notes abondantes - mais frustrantes - disponibles chez Kensington. Dans tous les cas, les investigateurs doivent passer par Kensington, ce qui démultipliera les pistes et fournira les premiers éléments de réflexion conduisant à se rendre dans d'autres pays - Royaume-Uni, Égypte, Kenya, Australie ou bien encore Chine.

Rappel chronologique : Elias quitte l'Amérique le 25 juin 1924 pour un périple à destination de Nairobi sur les traces de l'expédition Carlyle, qui lui fera finalement faire le tour du monde. Il reviendra le 13 janvier 1925, juste le temps d'être repéré et de se faire assassiner le 15.

Démarrer les Masques

Tout est expliqué dans le chapitre introductif dans la partie « Impliquer les investigateurs », page 18 du livret *Introduction* .

Le principe étant d'amener le groupe d'investigateurs devant la porte de la chambre 410 de l'hôtel Chelsea aux alentours temporels du drame qui va frapper Jackson Elias.

La chambre 410

L'Hôtel Chelsea

Manhattan, 222 West 23e rue, entre la 7e et la 8e Avenue - 10 étages, 97 chambres

Fini de construire en 1883, l'hôtel Chelsea, ce grand bâtiment de briques rouges, devient un hôtel au début du XX[e] siècle après avoir été une coopérative d'habitation privée. Il deviendra ensuite le haut lieu de rencontre du show-biz new yorkais avant que le point d'ancrage de celui-ci ne se déplace vers Broadway.

Derrière une devanture caractérisée par ses balcons en fer forgé, le hall mène vers un puits de lumière central dans lequel grimpe un escalier en colimaçon à angle droit. Les couloirs qui rayonnent à chaque étage sont isolés du centre par des portes à double battant vitrées. Dans les chambres, derrières les fenêtres guillotine, on trouve cette odeur caractéristique de renfermé,

Mène à...	Importance
Égypte : Le Caire, Faraz Najir	Haute
Londres : Edward Gavigan	Haute
Shanghai : Bar du Tigre Trébuchant	Haute
Shanghai : Navire, la Dame Noire	Haute
Emerson Import et Silas N'Kwane	Haute
Miriam Atwright, contact d'Elias à Harvard	Secondaire
Professeur Antony Cowles, Culte des Ténèbres	Haute
• culte de la Langue Sanglante ; • Kenya : culte de la Langue Sanglante	Haute
Arthur Emerson, Emerson Import	Secondaire
Kenya : expédition Carlyle	Haute
Dr Mordecai Lemming, 8 meurtres similaires	Secondaire
• Kenya : Sam Mariga, gare, Johnstone Kenyatta, Lt Mark Selkirk, Nails Nelson, Dieu du Vent Noir, Montagne du Vent, Langue Sanglante ; • Hong Kong : Jack Brady	Haute
Londres : Mention d'un coffre dans la résidence Carlyle	Haute
• Londres : Inspecteur Barrington, Mickey Mahoney (le Scoop), Edward Gavigan, Télégramme d'Elias ; • Hong Kong : Télégramme d'Elias	Haute
—	Facultatif
Erica Carlyle	Secondaire
Roger Carlyle, Dr Robert Huston, Hypathia Masters, Jack « Brass » Brady	Secondaire
Australie : Ayers Rock, Le Grand Prêtre de la Chauve-souris des Sables	Haute
Australie : culte de la Chauve-souris, ruines de l'Australie Occidentale, etc.	Secondaire
Australie : Arthur MacWhirr à Port Hedland, environs de la Cité de la Grande Race	Secondaire
Australie : Pr. David Dodge, à Sydney	Secondaire
• Boutique Ju-Ju ; • Kenya : Ahja Singh (Mombasa)	Haute
• La boutique Ju-Ju, Silas N'Kwane ; • Kenya : Ahja Singh (Mombasa)	Haute
—	Haute
Roger Carlyle, M'Weru	Secondaire
—	Facultatif
Prospero Press, Martin Poole	Secondaire
Silas N'Kwane, Mukunga M'Dari, cérémonie du culte	Secondaire
La Grosse Mabel	Secondaire
La Grosse Mabel, Boutique Ju-Ju	Secondaire
Livraisons à la Boutique Ju-Ju, Silas N'Kwane, Emerson Import	Haute


La façade de l'Hotel Chelsea



Jackson Elias

(Allié)

Jackson Elias est un homme athlétique assez grand de 38 ans, brun à l'humeur souvent joviale, curieux, habillé de façon pratique sans classe superflue, doté d'une fine moustache bien entretenue. Son travail de journaliste d'investigation fait qu'il passe son temps à parcourir le

de moisi, ce remugle propre aux vieux bâtiments, imprégné dans les dessus-de-lit râpés et les murs défraîchis.

Gérant : Winston Bard, la quarantaine, sympathique et discret.

Personnel : aucun de nuit à part Winston ou un réceptionniste, personnel de ménage ou autres réparateurs dans la journée.

Inspiration : c'est là que vit Léon dans le film de Luc Besson.

Conseil : si une poursuite s'engage, il y a de la place pour courir dans les escaliers ou dans les couloirs (la plupart étant sans issue). Par contre, pas de petite ruelle de chaque côté, les autres bâtiments le collent. Pour les chambres et les couloirs ne donnant pas sur la rue mais sur la grande cour intérieure du pâté de maison (ce qui est le cas de la 410), 2 escaliers en fer situés à 1/3 de chaque extrémité longent toute la façade de haut en bas. On aboutit donc dans la cour où l'on peut se garer, en entrant par l'un des 2 passages donnant sur la rue de derrière (la 22e).

La chambre

À l'hôtel Chelsea, qui frappe à la porte n'obtient pas de réponse. Jackson Elias se trouve bien à l'intérieur mais il vient d'être éventré par trois adorateurs de la Langue Sanglante. Un des adeptes monte encore la garde près de la porte pour prévenir toute entrée inopinée tandis que les autres fouillent la pièce. Ils sont tous armés de pranga, l'arme rituelle du culte. Deux d'entre eux sont des Kenyans, le troisième est un new-yorkais blanc, un cocaïnomane. Son entraînement martial laisse à désirer, mais il est le seul à parler correctement l'anglais. Tous trois portent l'horrible coiffe cérémonielle du culte et des costumes élimés.


Une chambre type

Tout dépend maintenant de ce que font les investigateurs :

- S'ils écoutent à la porte avant de frapper, ils ont les chances standard d'entendre les tueurs passant la pièce au peigne fin.
- S'ils essaient d'ouvrir la porte, ils s'aperçoivent qu'elle est fermée à clé. S'ils écoutent, ils n'entendent des bruits furtifs que si les tueurs ratent leurs tests de Discrétion.
- Si les investigateurs tentent d'enfoncer la porte, deux d'entre eux peuvent combiner leurs efforts (FOR) pour venir à bout du battant qui offre une résistance de 25.
- Si les investigateurs parviennent à pénétrer dans la pièce quinze minutes au plus après leur arrivée à l'hôtel, les tueurs les attaquent mais ne cherchent, en fait, qu'à protéger leur fuite par la fenêtre et l'escalier de secours. Un adorateur encerclé se bat jusqu'à la mort, l'inconscience ou l'immobilisation par prise de Lutte ou autre. Ceux qui parviennent à s'enfuir par l'escalier de secours s'engouffrent dans une voiture de tourisme Hudson, modèle 1915, immatriculée à New York : NYL7.
- Si les investigateurs entrent dans la pièce 16 à 20 minutes après leur arrivée, les tueurs sont en train de partir par l'escalier de secours. Les adorateurs mettent chacun une minute pour descendre cet échafaudage étroit et branlant. Une minute s'écoule entre l'arrivée d'un adorateur dans la rue et le départ d'un autre de la chambre. L'escalier de secours ne peut sup-

porter plus de 30 points de TAI à la fois. Si cette limite est dépassée, il s'effondre, ce qui inflige 2D6 points de dommages à ceux qui l'empruntaient.

- Si les investigateurs pénètrent dans la pièce dans les 21-25 minutes, ils voient les tueurs courir dans la rue vers leur voiture. Dans ce cas, deux des sept documents-indices se trouvent encore dans la pièce (à votre convenance). À cette distance, un coup de pistolet ne peut que se perdre dans la nuit.
- Si les investigateurs laissent passer 25 minutes avant d'entrer dans la chambre 410, ils trouvent le cadavre de Jackson Elias, ses vêtements et ses bagages. Vous pouvez décider de laisser deux documents de votre choix dans la pièce.
- Si les investigateurs décident de quitter l'hôtel puisque personne ne répond chambre 410, ils apprennent le meurtre par les journaux du lendemain. Des obsèques civiles doivent avoir lieu le jour suivant. S'ils se rendent à l'enterrement, une seule autre personne y assiste (à part les journalistes) : Jonah Kensington, qui peut leur remettre deux indices au choix.

S'ils arrivent à entrer, les investigateurs vont se retrouver confrontés à trois acolytes du culte de la Langue Sanglante.

Visiteurs de la chambre 410

On vous conseille (cf. adorateurs du culte de la Langue Sanglante page 25) :

- 3 petites mains armées de pranga (1D6+2)
- ou une variante avec 2 petites mains et un invité aux soirées mensuelles

En cas de combat ou de poursuite, considérez que chaque tueur a sur lui 1D3 documents (Aides de jeu ADJ-NY-01 à ADJ-NY-07, cf. pages 37 et 38). Tous les articles non découverts se trouvent à l'endroit indiqué dans la liste. Les tueurs vont chercher à atteindre leur voiture comme expliqué précédemment.

Une fois les joueurs entrés et que les assassins sont en fuite, ils découvrent la scène suivante : Jackson Elias gît mort sur le lit, éventré par un pranga. Il y a du sang sur le lit et sur le mur, prévoir un test de SAN (perte de 1/1D3 points). La pièce est dans un grand désordre : le secrétaire de la chambre a été ouvert et son contenu renversé au sol, idem pour la table de chevet. Les bagages d'Elias ont subi le même sort et on trouve des vêtements un peu partout. Apparemment, les assassins étaient très pressés et semblaient chercher une chose précise - impossible de savoir s'ils l'ont trouvée. Si les investigateurs découvrent tardivement le crime, la fenêtre est grande ouverte et il fait très froid dans la pièce - nous sommes en janvier.

Si les investigateurs se sont battus avec les assassins, tout ce remue-ménage a attiré l'attention et ils n'auront à leur disposition que quelques dizaines de minutes avant qu'une voiture de patrouille n'arrive et leur interdise la fouille de la pièce.

Tous les journaux du lendemain couvrent le meurtre. La plupart rappellent certains crimes similaires intervenus ces dernières années.

Note : et si les investigateurs poireautent devant la porte une heure avant ?

- Elias ne leur donne pas l'adresse dès le départ mais leur laissera un mot à leur hôtel ou les appellera peu de temps avant.
- Il est peut-être à prévoir une scène de diversion pour les virer de devant la porte et ne pas faire échouer cette scène capitale (gardien, voisin...).

Conseils : voici une, si ce n'est LA scène clé du début de la campagne des Masques, alors comment faire pour ne pas la rater ?

- Bien la préparer avec un bon plan (un pour vous et un pour vos joueurs), où seront indiqués les portes, fenêtres, emplacement de départs des protagonistes, en débordant un peu sur le couloir et l'escalier d'accès extérieur par exemple.
- Une telle scène en début de campagne peut amener vos joueurs à des réactions inattendues. On peut rapidement sombrer dans une scène d'action enfiévrée et poursuite en extérieur dans la neige. Ou alors, pris par la peur d'une telle confrontation dès le départ, un moment d'horreur absolue. Au gardien de choisir sur quelle voie il compte s'engager.
- Pour fouiller et trouver toutes les aides de jeu, il va tout de même falloir toucher le « corps » d'Elias, chose qui ne pourra pas être faite par un proche.
- Les pertes de Santé Mentale, même faibles, peuvent pousser un estomac à évacuer rapidement son contenu de manière spontanée. Plus difficile dans ce cadre de faire disparaître les traces de son incursion.

monde, il n'a pas d'attache ni de famille connue. Il ne dispose pas d'une presse très élevée car il s'est spécialisé dans les affaires mystiques ou occultes qui tournent autour des sectes ou religions déviantes, thèmes qui ne passionnent pas véritablement le grand public bien qu'exerçant une certaine fascination morbide.

Pour plus de détails sur Jackson Elias, reportez-vous à l'aide de jeu **Ce que vous savez sur votre ami Jackson Elias** qui lui est consacrée (ADJ-INT-01, page 37).

Jackson Elias, journaliste d'investigation

Les caractéristiques d'Elias ne sont pas fournies, car soit les investigateurs ne le rencontreront jamais de son vivant, soit cela ne se fera que sur une durée très courte, et il ne peut pas servir d'investigateur.

La chambre de Jackson Elias



Vous avez demandé le 911 ?

- Selon le bruit généré par cette scène d'introduction, les premiers policiers risquent d'arriver 30 à 45 minutes après le début des hostilités.
- On pose scellés, on sécurise le périmètre et on appelle le lieutenant Poole.
- Qui arrivera une demi-heure après.

Une sirène qui hurle en passant dans une rue adjacente peut vous permettre d'éviter une scène version série policière télévisuelle d'expertise médico-légale interminable et précipiter un peu la récolte des preuves.

« Mes joueurs n'accrocheront jamais au lancement, que dois-je faire ? »

Lettre de la vieille tante qui vous lègue un bien, enquête de voisinage, horreur caviste, fin cthulhienne, les *Masques* débutent de façon assez peu académique pour *L'Appel de Cthulhu*. Cela peut déstabiliser des joueurs qui ne sauront pas par où commencer ou qui penseront que ce n'est pas réellement le scénario, qui va débuter bientôt... ! Voici quelques aides :

- Rajouter une aide jeu citant un des joueurs ou son adresse par exemple : que celle-ci se trouve sur Elias ou sur un des sbires de la Langue, ça pourrait en motiver au moins un. De fait, cet investigateur connaissait Elias ou était connu de lui.
- Et si les adorateurs de la Langue Sanglante jouaient du poison sur leurs prangas durant l'altercation dans la chambre ? Les symptômes arrivent, mais le médecin de famille ne trouve rien si ce n'est que c'est exotique ! Il va falloir vite se mettre sur la piste d'un antidote ou au moins de quelqu'un pouvant en concocter un.
- Chambre, escalier, rue, voiture... mais les adorateurs ont pris celle d'un des investigateurs. Il va falloir expliquer deux trois choses à la police quand on la retrouvera dans un sale quartier, avec des traces de sang sur la banquette.

L'escalier intérieur de l'Hotel Chelsea



Les aides de jeu

Note : si vos investigateurs ratent complètement la scène de la chambre, vous devrez alors vous retourner vers une autre option pour leur donner ces aides de jeu.

- Jonah Kensington détient la clé d'une poste restante à New York. Elias lui a remis une enveloppe à ouvrir si quelque chose devait lui arriver. Dedans : ses notes et la clé.
- S'ils ont réussi à se rapprocher de la police, alors ces éléments auront pu être récupérés par les forces de l'ordre. Ils y auront alors accès.
- On peut même imaginer que le gardien ait fouillé avant l'arrivée de la police, il faudra alors lui tirer les vers du nez.

Une lettre de Faraz Najir à Roger Carlyle

Aide de jeu NY-01

Une lettre, adressée à Roger Carlyle. L'écriture est à peine déchiffrable.

Utilité du document : Faraz Najir vit toujours au Caire, même si sa boutique ne se trouve plus Rue des Chacals. L'agent mentionné est un Français, Auguste Loret : lui aussi vit encore au Caire. Les investigateurs peuvent obtenir les mêmes renseignements auprès d'Erica Carlyle. C'est sans doute Jack Brady qui a confié cette lettre à Elias quand ils se sont croisés en Chine.

Une carte de visite de la Fondation Penhew

Aide de jeu NY-02

Une carte de visite à l'impression recherchée.

Utilité du document : Il conduit les investigateurs à Londres, à la Fondation Penhew et à Edward Gavigan.

Boîte d'allumettes du Tigre Trébuchant

Aide de jeu NY-03

Une boîte d'allumettes de bar - vide.

Fondation Penhew

35 Tottenham Court Road
London, W.1

Edward Gavigan, Directeur

Aide de jeu NY-02 - Carte de visite de la Fondation Penhew

Utilité du document : C'est dans ce bar chinois de Shanghai qu'Elias a rencontré Jack Brady.



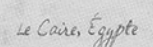
Aide de jeu NY-03 - Boîte d'allumettes du Tigre Trébuchant

Photographie d'un yacht (la Dame en Noir)

Aide de jeu NY-04

Une photographie - floue, mal définie. Elle montre un grand yacht à moteur.

Utilité du document : Cette photo a été prise à Shanghai au bord du Whangpoo. Le yacht est la Dame Noire, enregistré en Grande-Bretagne au nom d'un certain « Alfred Penhurst ». À l'arrière-plan, on voit un bâtiment surmonté d'une haute tour. Un banquier, représentant ou tout autre agent commercial familier de la Chine pourrait reconnaître ce décor, de même qu'un marin au long cours ou un diplomate actuellement en poste à New York. Au pire, les investigateurs pourraient utiliser leur compétence en Bibliothèque et localiser l'endroit à partir des vieux numéros du National Geographic.



Le Caire, Égypte — Le 3 janvier 1919

Cher M. Carlyle,

J'ai appris que vous cherchiez certains renseignements concernant mon pays et je serais prêt à vous venir en aide. Je possède moi-même certaines pièces que je crois d'une grande importance. Si nous pouvions parvenir à un arrangement, je serais prêt à vous les céder. bien sûr, elles sont très anciennes et j'en attends un bon prix. Je ne doute pourtant pas que nous parviendrons à nous entendre quand votre agent me rendra visite. Je suis installé Rue des Chacals dans le Vieux Caire.

En l'attente, je reste votre humble serviteur

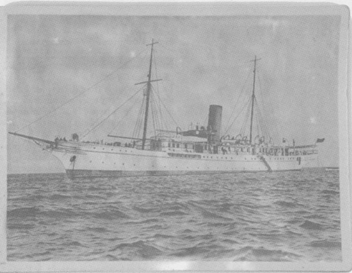
Faraz Najir

Aide de jeu NY-01 - Lettre de Faraz Najir à Roger Carlyle

Carte de visite de Emerson Import

Aide de jeu NY-05

Une carte de visite professionnelle — de qualité très ordinaire. Le nom « Silas N'Kwane » a été rajouté à la main. On peut reconnaître l'écriture d'Elias.



Aide de jeu NY-04 - Photographie d'un yacht correspondant à la Dame en Noir

Utilité du document : Il conduit les investigateurs à une société d'importation qui fournit la Boutique Ju-Ju (le quartier général new yorkais de la Langue Sanglante) en articles africains. L'importateur connaît, bien sûr, son fournisseur à Mombasa.

Silas N'Kwane

Emerson Import

648 West 47e rue
New York, New York

Téléphone : HA 6-3900

Aide de jeu NY-05 - Carte de visite de Emerson Import

Lettre de Miriam Atwright à Elias

Aide de jeu NY-06

Une lettre manuscrite - sans enveloppe. Elle a été écrite le 7 novembre 1924 par une certaine Miriam Atwright, bibliothécaire à l'Université de Harvard ; elle est adressée à Elias aux bons soins de son éditeur.

Utilité du document : Miss Atwright, de Cambridge dans le Massachusetts, a déjà eu l'occasion d'aider Elias lors de précédentes recherches. On peut la contacter facilement pour un entretien. On peut aussi lui téléphoner ou lui écrire à son université. Voir « Miriam Atwright » page 31.

Aide de jeu NY-06
Lettre de Miriam Atwright à Elias

7 nov. 1924

M. Jackson Elias
c/o Prospero Press
Lexington Avenue, New York City

Cher M. Elias,

Le livre que vous m'aviez demandé n'est malheureusement plus en notre possession, mais je pense que vous pourriez trouver ce que vous cherchez dans d'autres ouvrages de nos collections. Si vous m'appelez à votre arrivée, je serai très heureuse de vous rendre service.

Fidèlement,
Miriam Atwright

Prospectus pour la conférence du Professeur Cowles

Aide de jeu NY-07

Une petite feuille de papier. Glissée dans le deuxième volume de An History of the Warfare of Science with Technology in Christendom [Une Histoire de la Guerre entre Science et Technologie dans la Chrétienté], de Andrew Dickson White, elle marque le début du chapitre XIV « From Fetich to Hygiene ». C'est un prospectus ordinaire, destiné à être envoyé par la poste ou distribué dans la rue.

Utilité du document : Conduit les investigateurs jusqu'au professeur Anthony Cowles, spécialiste des Cultes des Ténèbres. Tout comme Elias, les investigateurs ont raté cette conférence, mais ils peuvent appeler le Professeur Cowles, lui écrire ou lui rendre visite dans le Massachusetts.

CE SOIR SEULEMENT

Le culte des Ténèbres
en Polynésie & dans le sud-ouest du Pacifique

Une conférence de deux heures illustrée par des diapositives délivrée par

le Professeur Anthony Cowles, Ph. D.

Hall Schuyler, U.N.Y
20 heures

CE SOIR SEULEMENT

Aide de jeu NY-07
Prospectus pour la conférence du Professeur Cowles

Marque sur le front d'Elias

Aide de jeu NY-08

La marque sur le front. Ce dernier indice n'est obtenu que par les investigateurs qui inspectent le cadavre d'Elias. Des marques symétriques ont été soigneusement entaillées sur son front.

Utilité du document : Les adorateurs ont marqué Elias de la rune de la Langue Sanglante. Une journée de recherches à la Bibliothèque Publique de New York, à la Bibliothèque du Congrès, à Yale ou dans certaines bibliothèques de Boston, permet d'identifier cette marque. C'est la rune d'un culte dont les origines remonteraient à une secte chassée d'Égypte au temps des Pharaons. Un test réussi de Bibliothèque permet d'obtenir son nom, la Langue Sanglante, et sa localisation actuelle, le Kenya. Nyarlathotep n'est pas mentionné, mais

un des recueils du Mythe, Les Fragments de G'harne (voir les règles de *L'Appel de Cthulhu 30e anniversaire*, page 175 et 246), détenu entre autres par la Fondation Penhew, établit un lien entre ce culte et le dieu.



Aide de jeu NY-08 - Marque sur le front d'Elias (*visuel © Marc Simonetti*)

Courrier d'Arthur Emerson, adressé à Jackson Elias, à l'Hôtel Chelsea

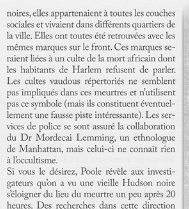
Aide de jeu NY-09

Utilité du document : Ce document offre une deuxième chance de découvrir Emerson Import, si les investigateurs n'ont pas récupéré la carte de visite (cf. Aide de jeu ADJ-NY-05, page 38) après la mort d'Elias. Il peut être récupéré à l'accueil de l'hôtel ou grâce à Martin Poole.

La police de New York

Son utilité dépend du rôle que les investigateurs ont joué dans la découverte du meurtre et des relations qu'ils entretiennent avec les services de police. Si un ou plusieurs d'entre eux connaissent des officiers de police, et plus spécialement des membres de la Brigade Criminelle, ils vont apprendre tout ce qui suit. Dans le cas contraire, il leur faudra réussir des tests de Baratin pour obtenir la plupart de ces renseignements. Si les investigateurs sont présents sur les lieux du meurtre, discutent avec les policiers et réussissent un test de Crédit, ils ont aussi connaissance de la totalité des informations. En revanche, si les policiers les voient s'enfuir du lieu du meurtre, ils les feront rechercher pour interrogatoire.

Le détective chargé de l'affaire est le Lt. Martin Poole, un vieux de la vieille. Martin sait qu'il s'agit là du neuvième meurtre du même type en deux ans. Les victimes n'avaient aucun lien apparent les unes avec les autres. Blanches ou



noires, elles appartenaient à toutes les couches sociales et vivaient dans différents quartiers de la ville. Elles ont toutes été retrouvées avec les mêmes marques sur le front. Ces marques seraient liées à un culte de la mort africain dont les habitants de Harlem refusent de parler. Les cultes vaudous répertoriés ne semblent pas impliqués dans ces meurtres et n'utilisent pas ce symbole (mais ils constituent éventuellement une fausse piste intéressante). Les services de police se sont assuré la collaboration du Dr Mordecai Lemming, un ethnologue de Manhattan, mais celui-ci ne connait rien à l'occultisme.

Si vous le désirez, Poole révèle aux investigateurs qu'on a vu une vieille Hudson noire s'éloigner du lieu du meurtre un peu après 20 heures. Des recherches dans cette direction ont permis de découvrir qu'il s'agissait d'une voiture volée le soir même sur Lenox Avenue, à un certain Thomas Witherspoon.

Poole et ses hommes supposent que ces crimes rituels visent des personnes qui en savent trop. En épluchant les journaux des deux dernières années, les investigateurs y trouvent tous les détails des meurtres précédents : ils peuvent même interroger la fa-

Thomas Whiterspoon

(figurant)

Thomas Whiterspoon est l'homme qui s'est fait voler sa voiture, une vieille Hudson noire. Whiterspoon n'a rien à voir avec l'affaire, il sait juste qu'il a laissé son véhicule dans la rue la veille au soir et que le lendemain matin, elle n'y était plus et qu'il a alors signifié sa disparition au poste de police le plus proche.

Aide de jeu NY-09
Courrier d'Arthur Emerson, adressé à Jackson Elias, à l'Hôtel Chelsea

Emerson Import

M. Elias,
Suite à votre passage, j'ai retrouvé certaines informations susceptibles de vous intéresser.

En restant à votre disposition,
Arthur Emerson

Emerson Import
648 West 47e rue
New York, New York
Tel : RA 6-3900



Lt. Martin Poole
(Allié)

Le Lieutenant Martin Poole est un homme assez grand entre deux âges (43 ans), au visage et au corps carrés, une courte chevelure blonde. Son costume est classique toujours bien repassé avec un pardessus sombre dont une des poches contient crayon et bloc à couverture en cuir usé. Quand il a son arme de service, il la porte dans une poche revolver.
C'est un policier aguerri, qui n'hésite pas à s'appuyer sur tous ceux qui peuvent faire avancer une affaire du moment qu'il les a catalogués en dehors des coupables potentiels. Il sera prudent avec des membres de la presse ou des civils, mais sera plus favorablement ouvert à des gens qui sont ou se sont trouvés dans le métier.

Note : Si par malheur un des investigateurs trépassait dès le premier chapitre, le lieutenant Martin Poole se révélerait un excellent personnage de remplacement pour poursuivre l'aventure. Il devrait cependant justifier auprès de sa hiérarchie son congé prolongé afin de voyager et d'enquêter sur les différents continents.

Lt. Martin Poole
NYPD Brigade Criminelle

Caractéristiques

APP	9	Prestance	45%
CON	13	Endurance	65%
DEX	9	Agilité	45%
FOR	12	Puissance	60%
TAI	13	Corpulence	65%
ÉDU	6	Connaissance	30%
INT	10	Intuition	50%
POU	8	Volonté	40%

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	55

Compétence spécifique (ou spéciale)

Mener l'enquête	75%

Compétences principales

Athlétisme	15%
Baratin	75%
Bibliothèque	25%
Conduite	60%
Crédit	40%
Discrétion	10%
Droit	50%
Négociation	45%
Persuasion	30%
Psychologie	30%
Sciences occultes	05%
Vigilance	50%

Langues

Anglais (Langue maternelle)	50%

mille ou les amis des victimes. Cela ne leur apprend pas grand-chose, mais il semble bien que toutes avaient des fréquentations quelque peu étranges.
Si vous le préférez, la police peut en savoir plus.
De même, il peut être utile de donner de l'importance à une des victimes précédentes - une personne fortunée ou un ami de Roger Carlyle - si cela contribue à garder les investigateurs sur la piste.
Pour ces 8 premiers meurtres, consultez les articles (Les Aides de jeu ADJ-NY-19 à 24) sur les assassinats liés à la Langue Sanglante (cf. pages 57 à 60).

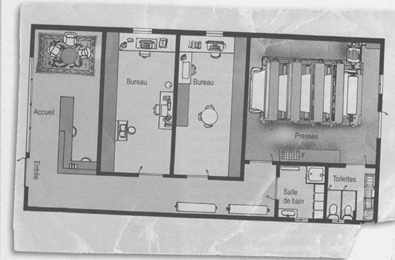
Jonah Kensington

Kensington est le propriétaire et directeur de Prospero Press, une maison d'édition spécialisée dans l'occultisme et le fantastique. Ses bureaux sont sur Lexington Avenue, près de la 35e Rue. Cette modeste maison ne recherche pas le best-seller - un concept encore à naître - mais plutôt des ouvrages dignes d'être publiés, des livres qui intéresseront un public choisi dans chaque génération future. Les investigateurs peuvent prendre rendez-vous ou arriver à l'improviste ; Jonah Kensigton accueille chaleureusement les visiteurs. Kensington était l'ami d'Elias ainsi que son éditeur attitré ; il discute volontiers avec ceux qui enquêtent sur sa mort. Vous pouvez décider que l'investigateur ami d'Elias connaît déjà Kensington.
Pour Kensington, la théorie policière selon laquelle Elias aurait été tué par un culte secret est tout à fait vraisemblable. Elias a toujours été attiré par les cultes meurtriers. Kensington suppose qu'un vieil ennemi est enfin venu à bout de l'intrépide écrivain ou que sa dernière enquête était bien plus importante (et dangereuse) qu'il ne l'imaginait. Elias était persuadé que l'expédition Carlyle avait été exterminée par un culte mais que tous ses membres n'étaient pas morts. Si on lui demande des explications, Kensington appelle sa secrétaire et se fait apporter la correspondance d'Elias. Puis il lit la lettre suivante.

Lettre de Jackson Elias à Jonah Kensington

Aide de jeu NY-10
Utilité du document : Apporte des renseignements supplémentaires sur la personnalité d'Elias et ses intentions ; indique clairement que certains membres de l'expédition Carlyle pourraient être encore vivants et qu'Elias a découvert des informations en contradiction avec les témoignages enregistrés pendant l'instruction du procès kényan.

Kensington a reçu les notes d'Elias, puis un télégramme (de Hong Kong) demandant une avance qu'il fit câbler sur l'heure. Elias n'a ensuite plus donné de nouvelles jusqu'au mois dernier (le 16 décembre 1924) quand il a télégraphié de Londres. Son télégramme laissait transparaître une excitation intense, voire de l'exaltation. Il racontait être allé en Chine, en Afrique, bien sûr, et à Londres où il avait découvert de nombreux renseignements en quelques jours. Il disait avoir assisté à l'inimaginable et mentionnait une machination monstrueuse qui allait frapper la planète entière. Tout devait suivre un calendrier précis et il lui restait à trouver les dernières pièces du puzzle ; il ne voulait ou ne pouvait en dire plus. Il terminait son télégramme en annonçant qu'il serait bientôt à New York. Il devait embarquer sur le cargo Phalaropé le lendemain matin.



Plan des locaux de Prospero Press

Aide de jeu NY-11
Notes écrites par
Jackson Elias à Nairobi

NOTES ÉCRITES PAR JACKSON ELIAS À NAIROBI

De simples feuilles de papier blanc couvertes sur une seule face par l'écriture d'Elias. Jonah Kensington a classé l'ensemble en différentes liasses maintenues par des trombones. Les notes sont relativement claires mais étonnamment dépourvues de toute conclusion, lien logique ou orientation bien définis. L'écriture est ferme et nette.

- La Première liasse décrit les multiples bureaux, personnalités officielles et tribus qu'Elias a visités en quête de renseignements sur les cultes et leurs rituels. Rien de très concluant. Elias repousse pourtant la version officielle du massacre de l'expédition Carlyle.
- La Deuxième liasse retrace le voyage d'Elias sur les lieux du massacre. Il souligne l'absence de toute vie animale ou végétale à cet endroit et note que toutes les tribus environnantes évitent ce lieu qui serait maudit par le Dieu du Vent Noir vivant au sommet de la montagne.
- La Troisième liasse résume l'interview de Johnstone Kenyatta. Ce dernier prétend que le culte de la Langue Sanglante a pu massacrer les membres de l'expédition Carlyle. Ce culte serait installé dans les montagnes et sa grande prêtresse serait une partie de la Montagne du Vent Noir. Elias affiche un scepticisme poli, mais Kenyatta insiste sur ce point. Une collection de citations montre à quel point les tribus locales craignent et haïssent la Langue Sanglante, un culte contre lequel les magies tribales restent impuissantes et dont le dieu n'est pas originaire d'Afrique.
- La Quatrième liasse recoupe l'interview de Kenyatta. Elias se fait confirmer l'existence de la Langue Sanglante par plusieurs sources, mais n'obtient pas mieux que des ouï-dire. On parle, entre autres, de rapts d'enfants destinés aux sacrifices et de grandes créatures ailées qui descendent de la Montagne du Vent Noir pour capturer des victimes. Le culte adore un dieu inconnu des ethnologues qui ne correspond à aucun modèle traditionnel africain. Elias cite en particulier "Sam Mariga, gare".
- La Cinquième liasse ne comprend qu'une seule feuille. C'est une sorte de pense-bête où Elias note que l'itinéraire égyptien de l'expédition Carlyle mérite d'être soigneusement étudié. Il pense que le détour kényan du groupe trouve son explication sur les bords du Nil.
- La Sixième liasse contient la longue interview du Lt. Mark Selkirk. C'est lui et ses hommes qui ont découvert les restes du massacre. En poste au Kenya depuis la dernière guerre, Selkirk a été frappé par l'état de conservation des cadavres. Les dépouilles étaient à peine marquées par leur long séjour à l'air libre – "comme si la pourriture elle-même n'avait pas voulu s'approcher de cet endroit". Les cadavres avaient été systématiquement mis en pièces – un travail de bête sauvage – mais le lieutenant ne connaît aucun animal capable d'un tel acharnement. "Inimaginable. Inexplicable." Selkirk pense, lui aussi, que les Nandis pourraient avoir joué un rôle dans cette affaire, mais il soupçonne que les preuves présentées contre les "meneurs" ont été fabriquées de toutes pièces. "Ce ne serait pas la première fois." Selkirk confirme qu'aucun corps de race blanche n'a été découvert sur place ; cet endroit désolé ne contenait que les restes des porteurs noirs.
- La Septième liasse tient aussi sur une seule feuille. Au Victoria Bar à Nairobi, Elias fait connaissance avec Nelson. Ce mercenaire travaillait pour les Italiens sur la frontière Somalie-Abyssinie. Il s'est enfui au Kenya après avoir trahi ses employeurs. Il affirme avoir vu Jack Brady, bien vivant, à Hong Kong, moins de deux ans (mars 1923) avant le voyage d'Elias au Kenya, longtemps après que la justice kényane eut déclaré morts les membres de l'expédition Carlyle. Réservé et taciturne, Brady s'était tout de même montré amical. Nelson n'avait pas cherché à en savoir plus. C'est cette déclaration qui incite Elias à penser que d'autres membres de l'expédition pourraient être encore en vie.
- La Huitième liasse prépare la structure du livre à venir, mais le contenu est assez anodin, avec des notes telles que "dire ce qui est arrivé" ou "expliquer pourquoi".

Nairobi,
le 8 août 1924

Cher Jonah,

Scoop à l'horizon ! Il est possible que tous les membres de l'expédition Carlyle ne soient pas morts. J'ai une piste. Les autorités locales démentent toute implication d'un culte, mais les autochtones chantent une autre chanson. Tu n'en croirais pas tes oreilles ! Les notes que je t'envoie devraient te faire saliver ! Cette histoire pourrait faire notre fortune !

Baisers sanglants.

J.

P.S. Je vais avoir besoin d'une avance pour poursuivre mes recherches. Je te contacterai.

Aide de jeu NY-10
Lettre de Jackson Elias à Jonah Kensington

Combat

• Revolver cal.38	45%
Dégâts 1D10	
• Matraque	70%
Dégâts 1D6+2	
• Bagarre	60%



Dr Mordecai Lemming

(Indépendant/Neutre)

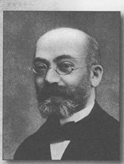
Le Dr Mordecai Lemming est un anthropologue détaché aux services de police, qui intervient sur l'enquête du Lieutenant Poole. C'est un homme d'un certain âge, toujours vêtu d'un complet trois pièces et nœud papillon à motif floral. Bien que compétent dans son domaine, il est particulièrement rasoir lorsqu'il se met à discourir sur un ton pédant. Anglican fervent, il n'accorde aucun crédit au surnaturel et ne pourra que détourner les investigateurs d'une rencontre avec Cowles si jamais on lui demande son avis.

Dr Mordecai Lemming

Niveau : ordinaire
(cf. tableau **p. 306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou **p. 206** de la 6e édition française).

Compétence

Rendre l'inexplicable compréhensible	75%



Jonah Kensington
(Allié)

Jonah Kensington est l'un des meilleurs amis de Jackson Elias. C'est un homme concret et réfléchi d'une cinquantaine d'années (48 ans), de taille moyenne, aux cheveux et aux favoris grisonnants, qui parle avec une voix de stentor. Il porte la plupart du temps une chemise aux manches retroussées sous un gilet d'un costume trois pièces de belle coupe. Il dirige la maison d'édition Prospero Press qui n'édite que des ouvrages traitant de l'occultisme, et notamment ceux d'Elias. Bien que Kensington soit passionné de ces questions, c'est un homme qui a la tête sur les épaules et ne s'en laisse pas conter, avec un esprit critique d'une grande acuité.

Kensington est une bonne source d'informations sur tous les sujets qui concernent l'occulte, les investigateurs pourront faire appel à lui, ou bien vous pouvez l'utiliser pour les solliciter ou les relancer sur de bonnes pistes - le temps que les télégrammes fassent l'aller-retour.

Conseils : Deux choix peuvent s'offrir à vous pour utiliser l'éditeur, selon les difficultés que surmontent vos joueurs :

- Kensington peut relancer une équipe au cas où tout le monde se serait fait tuer d'un coup ;
- contact privilégié des investigateurs en début de campagne il peut être la première victime vivante connue des investigateurs qui tombe, histoire de leur préciser la dangerosité de la campagne.

Jonah Kensington - Directeur et propriétaire de Prospero Press

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65%
CON	12	Endurance	60%
DEX	6	Agilité	30%
FOR	10	Puissance	50%
TAI	10	Corpulence	50%
ÉDU	14	Connaissance	70%
INT	15	Intuition	75%
POU	10	Volonté	50%

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	75

Compétence spécifique (ou spéciale)

Lire avec Précision	90%

Compétences

Athlétisme	15%
Bibliothèque	50%
Comptabilité	60%
Conduite	25%
Crédit	55%
Crochetage	20%

Kensington n'a pas conservé les télégrammes d'Elias qui ne comportaient aucune information relative à son enquête.

Notes écrites par Jackson Elias à Nairobi

Aide de jeu NY-11

De simples feuilles de papier blanc couvertes de l'écriture nette d'Elias (sur une seule face). Jonah Kensington a organisé l'ensemble en liasses maintenues par des trombones.

Utilité du document : La première liasse est arrivée de Nairobi par la poste. Les notes sont raisonnablement claires, mais étonnamment dépourvues de toute conclusion, lien logique ou orientation bien définie. L'écriture est ferme et nette. Elias reste très allusif et il apparaît vite que les investigateurs vont devoir se rendre au Kenya pour mettre les choses au clair. Les notes sont donc représentées dans l'Aide de Jeu par des résumés qui doivent suggérer aux joueurs pistes et directions de recherche sans leur apporter de conclusions véritables.

Notes écrites par Jackson Elias à Londres

Aide de jeu NY-12

Ce sont ces notes qui ont inquiété Jonah Kensington. Les feuilles sont pliées et brochées pour former un petit volume in-quarto d'une quarantaine de pages (soit 5 feuilles pliées en quatre). Il arrive qu'une page, ou même une douzaine de pages, soit vierge, qu'un seul mot se répète sur plusieurs pages. L'écriture est agitée, nerveuse presque.

Vous êtes libre d'aider ou non les joueurs à déchiffrer l'écriture paniquée d'Elias.

Utilité du document : L'ensemble est d'évidence de la main d'Elias. Voilà tout ce qui peut en être déchiffré.

Quand Elias est arrivé à New York quelques jours après, il lui a laissé encore d'autres notes. Elles étaient si ahurissantes et morcelées que Jonah ne savait que penser. Elias avait-il perdu la raison ? Avait-il besoin de six mois de maison de repos ou avait-il si peu confiance en quiconque qu'il préférait garder toutes ses données en tête ? Kensington ne montre pas volontiers ces documents aux investigateurs. Il pense que leur nature particulière peut faire douter de la santé mentale d'Elias comme de son intégrité d'auteur ; Prospero Press a une réputation à défendre. Il laisse peut-être un personnage qui n'est ni écrivain ni éditeur lire ces notes ; sa gêne vis-à-vis d'Elias est d'abord professionnelle. Les investigateurs peuvent aussi décider de voler ces documents (rangés dans le dossier correspondance d'Elias). Cela ne devrait pas poser de problèmes. Les bâtiments ne sont pas surveillés ; écrivains et rédacteurs entrent, sortent et travaillent à toute heure.

Kensington explique qu'il a toujours pensé que les ouvrages d'Elias exposaient leur auteur à bien trop de dangers, mais il n'est jamais parvenu à le convaincre de s'impliquer un peu moins dans ses recherches. La mort de son ami l'attriste beaucoup. Si le rendez-vous a lieu le lendemain ou le surlendemain du meurtre, Kensington prévient les investigateurs de l'heure et du lieu des obsèques (s'il les trouve sympathiques, il pourrait offrir jusqu'à 1 000$ pour financer leur enquête). S'il comprend que les investigateurs risquent de se rendre à Londres, il leur donne deux noms : Mickey Mahoney, le rédacteur en chef du Scoop, et James Barrington, inspecteur à Scotland Yard (Elias, se souvient-il, avait mentionné ces deux hommes).

La Langue Sanglante ignore que Kensington est en possession des notes d'Elias, même si cela paraît évident par simple déduction. Si la chose est découverte, Kensington est tué et les notes détruites. Ce qui pourrait facilement se produire si les investigateurs mentionnent Kensington à un adepte du culte, Edward Gavigan à Londres par exemple.

Note : un accident est si vite arrivé et s'il arrivait malheur à Jonah. Contact principal d'Elias, il peut rapidement devenir la prochaine cible de la Langue Sanglante. Cela peut produire plusieurs effets :

- recadrer des investigateurs n'ayant pas compris l'avertissement de la Chambre 410 : cette campagne est dangereuse
- faire disparaître la première personne en qui ils ont eu confiance
- Jonah peut se précipiter chez eux, il a vu des hommes étranges rôder en bas de chez lui : le liant pour ce début de campagne est tout trouvé

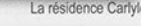
D'un autre côté, c'était le seul à savoir où se trouvait Elias... et si l'éditeur était dans le coup ? Elias éliminé, il ne reste plus qu'à lancer sur sa piste des investigateurs tenaces pour savoir ce qu'il a réellement trouvé, peut-être, pour retrouver Brady ! Mais tout cela n'est sans doute que conjecture...

La résidence Carlyle

Erica Carlyle

Miss Carlyle vit actuellement à Carlyle House, sa propriété du Westchester (le Westchester est l'un des 62 comtés de l'Etat de New York). Les investigateurs la localisent facilement (452 Albany Post Road à Crugers). Ils peuvent pour ce faire consulter les rubriques mondaines des journaux locaux, Baratiner au téléphone un des représentants des diverses compagnies Carlyle (et en obtenir une introduction sur une réussite de Crédit lors d'un entretien) ou s'informer auprès d'un journaliste bien renseigné, etc. Erica Carlyle est une jeune femme de 26 ans, l'unique héritière de la fortune Carlyle depuis que les cours de justice du Kenya et de New York ont officialisé le décès de son frère Roger.

Il ne va pas être facile de la rencontrer. C'est une femme très occupée qui n'a nulle envie



La résidence Carlyle



de parler de l'expédition Carlyle. Elle ne le dira jamais, mais elle détestait les excès de son frère et le préfère mort — même les circonstances de sa mort, a-t-elle affirmé en privé, étaient trop étranges pour être honorables. Lorsque Roger était encore vivant, il a presque ruiné le groupe Carlyle (transports, armement et import-export) en épuisant ses fonds propres. Il se conduisait mal avec Erica et la tenait à l'écart de la gestion des affaires. À une époque, elle a pratiquement connu la pauvreté. Depuis qu'elle a pris les rênes du pouvoir, elle a redonné leur essor aux compagnies Carlyle. Cadres et actionnaires se félicitent aussi de la disparition de Roger Carlyle.

Les investigateurs pourraient attirer l'attention d'Erica en insinuant que Roger est toujours vivant (même s'ils n'ont encore aucune raison de le croire). S'ils entreprennent d'écrire une histoire critique de l'expédition Carlyle, ils s'attireront éventuellement l'opposition de Miss Carlyle ou d'un de ses agents. Ils peuvent aussi essayer de s'infiltrer dans une réception ou une fête de charité où elle est invitée, se faire passer pour des hommes d'affaires et obtenir un rendez-vous pour discuter d'un contrat, se faire engager comme domestiques ou se lier d'amitié avec le personnel de maison. Ils peuvent aussi essayer de la guetter à la sortie de sa propriété, mais elle peut y rester enfermée pendant toute une semaine ; ses représentants et son téléphone sont là pour lui éviter tout déplacement d'affaires.

Il sera certainement très divertissant de voir les investigateurs réfléchir aux mille façons de faire la connaissance de cette belle et richissime jeune femme.

Faites faire des tests de Crédit à des scores misérablement réduits ; mettez en scène de gros bras vêtus de smokings étriqués pour expulser les investigateurs des clubs privés où ils ne sont pas admis ; faites-les arrêter par la police sous une accusation farfelue ; faites-les suivre par les détectives privés des Carlyle. Miss Carlyle refuse de répondre à qui l'interroge par surprise dans un endroit public, et plus généralement à ceux qui ne lui ont pas été présentés dans les règles. Toutefois, si les investigateurs ont pu la préparer d'une manière ou d'une autre, ou s'ils réussissent un test de Baratin à la moitié ou moins, ils ont une chance. Et si l'un d'eux imagine une introduction originale, cette chance augmente. Erica ne veut pas parler de son frère, mais elle change d'attitude si sa position (ou son empire financier) est menacée, ou même si quelque chose excite vraiment sa curiosité.

Discrétion	10%
Négociation	35%
Photographie	20%
Psychologie	75%
Sciences humaines :	
- anthropologie	25%
- histoire	65%
Sciences occultes	50%
Vigilance	25%

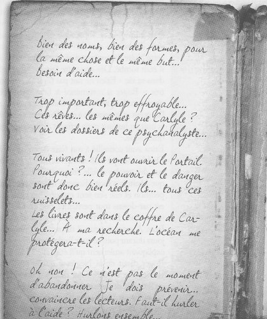
Langues

Anglais (Langue maternelle)	90%
Français	65%
Grec	55%
Latin	35%

Combat

• Stylo rouge de correcteur	20%
Dégâts 0	

Aide de jeu NY-12
Notes écrites par
Jacskon Elias à Londres



Bien des noms, bien des formes, pour
la même chose et le même but...
Besoin d'aide...

Trop important, trop effroyable...
Ces rêves... les mêmes que Carlyle ?
Voir les dossiers de ce psychanalyste...

Tous vivants ! Ils vont ouvrir le Portail.
Pourquoi ?... le pouvoir et le danger
sont donc bien réels. Ils... tous ces
ruisselets...
Les livres sont dans le coffre de Carlyle... À ma recherche. L'océan me
protégera-t-il ?

Oh non ! Ce n'est pas le moment
d'abandonner. Je dois prévenir...
convaincre les lecteurs. Faut-il hurler
à l'aide ? Hurlons ensemble...

Erica Carlyle

(Indépendant/Neutre)

Erica Carlyle est une jeune femme de 26 ans, l'unique héritière de la fortune Carlyle depuis que les cours de justice du Kenya et de New York ont officialisé le décès de son frère Roger. Elle est blonde, toujours impeccablement vêtue et possède un port des plus charmants. Son éducation exemplaire se révèle dans ses manières qui savent être aussi doucereuses que cinglantes lorsque nécessaire.

Miss Carlyle est une femme très occupée qui n'a nulle envie de parler de l'expédition. Elle ne le dira jamais, mais elle détestait les excès de son frère et le préfère mort - même les circonstances de sa mort, a-t-elle affirmé en privé, étaient trop étranges pour être honorables. Lorsque Roger était encore vivant, il a presque ruiné le groupe Carlyle (transports, armement et import-export) en épuisant ses fonds propres. Il se conduisait mal avec Erica et la tenait à l'écart de la gestion des affaires. À une époque, elle a pratiquement connu la pauvreté. Depuis qu'elle a pris les rênes du pouvoir, elle a redonné leur essor aux compagnies Carlyle. Cadres et actionnaires se félicitent aussi de la disparition de Roger Carlyle.

Erica Carlyle
Femme d'affaires millionnaire

Niveau : ordinaire
(cf. tableau **p. 306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou **p. 206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Santé mentale	65
Points de vie	10
Impact	-2

Compétence spécifique (ou spéciale)

Gérer la fortune Carlyle	80%

Compétences

Athlétisme	15%
Comptabilité	70%
Conduite	35%
Crédit	95%
Discrétion	10%
Droit	35%
Équitation	60%
Nage	30%
Négociation	75%
Persuasion	60%
Psychologie	35%
Sciences occultes	05%
Vigilance	25%

Langues

Anglais (Langue maternelle)	85%
Allemand	50%
Français	45%
Italien	60%

Sa propriété de Westchester se trouve sur le fleuve Hudson, à une demi-heure au nord de New York. Sur la route, les investigateurs entrevoient un instant la sinistre prison de Sing-Sing. La propriété Carlyle se compose d'un magnifique bâtiment à deux étages, posé au milieu de deux hectares de jardins magnifiques, le tout entouré d'une grille de 3 mètres 50 surmontée de fleurons acérés. Deux gardiens armés stationnent en permanence devant l'entrée, d'autres patrouillent régulièrement dans la propriété, avec des chiens. Un ou plusieurs gardes du corps accompagnent Erica dans tous ses déplacements à l'extérieur. Le personnel de maison est compétent, fidèle et abondant.

Un tel système de protection n'est pas inutile. Peu de temps après la pendaison à Nairobi des prétendus assassins de son frère, des membres du culte ont essayé de s'introduire dans la bibliothèque à la recherche d'objets terriblement importants pour eux (cf. « La Bibliothèque », ci dessous). Erica porte plainte contre toute personne surprise en train de s'infiltrer dans la propriété (50% de chances d'être découvert toutes les 10 minutes passées à fouiner dans la maison), mais un test réussi de Baratin pourrait l'en dissuader. Elle apprécie l'énergie et la clarté.

Erica est constamment flanquée de son garde du corps, Joe Corey, et elle se trouve très fréquemment en compagnie de Bradley Grey, son conseiller personnel, au fait de toutes les affaires d'Erica et des entreprises Carlyle.

Ce qu'elle sait

Dès le départ, Erica savait que l'expédition africaine de Roger n'était pas simplement une lubie de plus. Elle percevait que quelque chose d'étrange fascinait et inquiétait son frère. Cette Négresse (c'est ainsi qu'elle désigne M'Weru) était à l'origine de l'obsession de Roger. À ses yeux, la passion que son frère éprouvait pour cette Noire démontrait dans quelle dépravation il était tombé. Dès que cette femme est entrée dans sa vie - Erica ne sait pas où il l'a rencontrée - Roger a commencé à faire d'étranges rêves dans lesquels quelque chose ou quelqu'un l'appelait et le poussait à agir. Roger se réveillait la nuit en hurlant mais refusait d'en parler avec quiconque.

Erica avait conseillé à son frère de consulter le Dr Huston qui était alors l'homme le plus en vue des cercles qu'elle fréquentait. Elle pense que Huston a incité Roger à monter cette expédition et elle s'en sent responsable, mais elle est par-dessus tout persuadée que c'est la Négresse qui a fait perdre le sens des réalités à son frère. À cette époque, il disparaissait plusieurs jours durant pour revenir l'œil rouge et fiévreux, expliquant seulement qu'il était allé à Harlem.

Roger disait de la Négresse qu'elle était une Reine, une Prêtresse qui détenait des secrets qu'il devait découvrir. Pendant un temps, Erica approuva cette idée d'expédition, pensant qu'une fois en Égypte, Roger comprendrait que la Négresse et ses contes n'étaient que superstitions et divagations. Elle ne connaissait ni le nom de M'Weru ni le culte auquel elle prétendait appartenir.

Erica est maintenant fermement convaincue que c'est M'Weru qui a fait basculer son frère dans la folie.

Il est à noter aussi que Erica a connaissance des deux contacts de son frère : Horrace Starett au Kenya (elle y est restée longtemps) et Auguste Loret au Caire (elle n'y est pas passée mais cf. Aide de jeu NY-01 p 37).

Ce qu'elle sait sur l'Expédition

Des investigateurs avisés l'interrogeront aussi sur les autres membres de l'Expédition, mais Erica ne peut pas leur apprendre grand-chose.

- **Sir Aubrey Penhew** : Erica ne le connaissait pas et ne sait pas non plus pourquoi il participait à l'Expédition. « Il avait peut-être besoin d'argent. C'était le cas de tous ceux qui entouraient Roger. ».
- **Dr Robert Huston** : Un homme attirant et envoûtant qu'Erica avait jugé extrêmement intelligent et sensible. Il a sans doute voulu accompagner Roger pour poursuivre son traitement.
- **Hypathia Masters** : Erica l'avait rencontrée plusieurs fois sans trop y faire attention. Roger est sorti quelquefois avec elle, mais rien de plus. C'était une bonne photographe et c'est peut-être la raison pour laquelle elle les a accompagnés.
- **Jack « Brass » Brady** : Il était fanatiquement attaché à Roger qui lui vouait une confiance totale. Les avocats de Carlyle l'avaient blanchi d'une accusation de meurtre extrêmement convaincante. Roger était alors inscrit à l'USC (University of South California ; auparavant il avait été expulsé de Harvard, Yale, Princeton, Miskatonic et Cornell).

La bibliothèque

En y repensant, Erica se souvient que peu de temps avant son départ pour l'Égypte, Roger relisait souvent les mêmes vieux livres. Elle a une fois feuilleté l'un d'eux (*les Manuscrits Pnakotiques*). Ce qu'elle y a lu l'a effrayée car ces textes semblaient justifier le comportement démentiel de son frère. Il avait mis tous ces livres en sûreté, dans un coffre caché dans la bibliothèque. Ce qu'il ne savait pas, c'est qu'Erica connaissait l'emplacement de ce coffre. Elle avait retrouvé la combinaison et noté celle-ci sur la page de garde d'un recueil de poèmes d'Edgar Poe. Ayant fait installer une chambre forte pratiquement invulnérable dans son bureau, elle n'a pas ouvert le coffre de Roger depuis le départ de ce dernier pour Londres.

Les investigateurs peuvent aussi apprendre l'existence de ces ouvrages grâce aux notes que Jackson Elias a déposées chez son éditeur Jonah Kensington. S'ils abordent direc-

Combat
- Revolver cal.22 court 40%
Dégâts 1D6 (dans son sac à main)
- Fleuret d'Escrime (non moucheté) 70%
Dégâts 1D6+1



tement le sujet avec Erica, elle prétend ne pas les connaître, craignant qu'ils ne représentent une valeur énorme pour des collectionneurs. Elle veut d'abord les faire évaluer (et se renseigner sur les investigateurs). S'ils essaient de s'approprier illégalement ces livres, ils vont devoir pénétrer dans la bibliothèque, découvrir l'emplacement secret du coffre et enfin réussir à l'ouvrir (FOR 60) - un travail passablement dangereux considérant le système de sécurité de la propriété. S'ils sont raisonnables, ils préféreront louer les services d'un perceur de coffre professionnel. Gardez un tel personnage sous la main, mais laissez les investigateurs en avoir l'idée.

Vous pouvez faciliter l'accès des investigateurs à la bibliothèque en les invitant à une grande réception donnée par Erica. Le jeu de rôle pourrait dominer une telle soirée où les investigateurs doivent réussir à s'éclipser discrètement dans la bibliothèque, en chasser d'éventuels invités avec politesse et naturel avant de verrouiller les portes et de passer aux choses sérieuses. Une telle série d'exploits peut être très amusante. Alors qu'ils épluchent tous les livres, les investigateurs ont droit à des tests de Volonté à la moitié toutes les 20 minutes. À la première réussite, ils trouvent le recueil de poèmes de Poe et découvrent la combinaison qui y est inscrite (D15, G14, D13, G12).

Avec ses fauteuils confortables, ses tables et lampes de lecture, ses cendriers, ses crachoirs, sa magnifique cheminée de fer style Haut Victorien et sa superbe table de billard en ardoise et teck, la bibliothèque constitue un décor somptueux pour les centaines d'ouvrages protégés par des panneaux vitrés qu'elle renferme. On trouve là les éditions complètes reliées en cuir de Trollope, Dickens, Bulwer-Lytton, Mrs Radcliffe, Francis Parkman, les premières œuvres de George Washington Cable et d'autres pères de la culture anglo-saxonne. Tout un rayon est consacré aux ouvrages d'occultisme, mais seules les magies les plus traditionnelles sont abordées. Sur le mur nord, une étagère entière est remplie de vieux travaux de référence anglais et français. Curieusement, c'est là qu'est rangé le gros recueil de

Joe Corey
(Indépendant/Neutre)

Le garde du corps d'Erica est un gaillard brun (37 ans) à la carrure impressionnante qui répond au nom de Joe Corey. Il porte un revolver cal. 45 digne de lui dans un holster portefeuille et un coup-de-poing américain caché dans sa manche gauche. En public, il reste toujours à ses côtés, prêt à repousser les importuns, journalistes et autres. Il était l'homme de main d'un caïd de la pègre qui eut le dessous lors d'une transaction avec Erica. Ce chef de gang a disparu juste avant que Joe prenne son poste auprès d'Erica.

Joe Corey
Garde du corps d'Erica Carlyle
Niveau : supérieur
(cf. tableau **p. 306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou **p. 206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Santé mentale	50
Points de vie	15
Impact	+2

Compétence spécifique (ou spéciale)

Repousser les importuns	80%

Compétences

Athlétisme	75%
Baratin	65%
Conduite	95%
Serrurerie	50%
Discrétion	50%
Négociation	55%
Psychologie	60%
Sciences occultes	05%
Vigilance	55%

Langues

Anglais (Langue maternelle)	40%

Combat
- Revolver cal.45* 65%
Dégâts 1D10+2
* : dans un holster sous le bras, il garde toujours douze balles supplémentaires sur lui
- Batte de Base-Ball 65%
Dégâts 1D8+2
- Bagarre 80%



Bradley Grey

(Indépendant/Neutre)

L'homme de confiance d'Erica s'appelle Bradley Grey, un des associés du cabinet d'avocats-conseils Dustan, Whittleby & Grey, (New York, 57e Rue).

Les 41 ans de cet homme longiligne et distingué n'apparaissent que sur les traces poivre & sel de sa chevelure brune, toujours lustrée. Ses complets sont bien coupés et sombres, travail des tailleurs d'Erica. Son menton qui s'avance un peu lui donne un air peu commode, l'aidant sans le vouloir de son travail. Son nom apparaît fréquemment dans tous les articles de presse qui traitent de la prise de pouvoir d'Erica sur les entreprises Carlyle. La lecture de ces articles et la réussite d'un test d'Intuition suggèrent l'importance de la relation qui les unit. Grey n'aimait pas Roger. Il ne savait rien de l'influence que M'Weru pouvait exercer sur lui. C'est un homme avisé, mais susceptible de paniquer s'il est pris à partie en public ou confronté à des nouvelles inquiétantes. S'il pense que les investigateurs ont quelque chose d'important à dire ou si, d'une manière ou d'une autre, ils parviennent à le convaincre, il organise un rendez-vous avec Erica, mais cela peut tout de même prendre une semaine ou presque.

Bradley Grey - Conseiller d'Erica Carlyle
Niveau : ordinaire
(cf. tableau **p. 306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou **p. 206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Santé mentale	45
Points de vie	9
Impact	0

Compétence spécifique (ou spéciale)

Mériter la confiance de Miss Carlyle	80%

Compétences générales

Athlétisme	15%
Bibliothèque	70%
Comptabilité	70%
Conduite	30%
Crédit	85%
Discrétion	10%
Droit	90%
Équitation	10%
Psychologie	40%
Sciences occultes	05%
Vigilance	25%
Yachting	10%

Langues

Anglais (Langue maternelle)	80%
Français	60%
Latin	25%

Combat

• Bagarre	20%

Extrait du journal manuscrit de Montgomery Crompton
La vie d'un Dieu

« Ses angles étaient magnifiques et fort étranges ; j'étais enchanté et ensorcelé par leur hideuse beauté et je pensais à ces fous du monde extérieur qui ne voyaient qu'une erreur dans l'agencement de ce lieu. Je riais de la gloire qu'ils manquaient. Quand les six lumières furent allumées et les grands mots prononcés, il arriva, nimbé de la grâce et la splendeur des Plans Supérieurs et je n'aspirais plus qu'à m'ouvrir les veines pour que ma vie se fonde dans son être, et que je devienne, pour une part, un dieu ! »

Aide de jeu NY-13 - Extrait de « La vie d'un Dieu »

poèmes de Poe — dans lequel Erica a noté la combinaison du coffre. Derrière lui, un petit panneau peut être tiré pour faire apparaître un bouton. Si on pousse ce bouton, toute l'étagère glisse de côté et découvre le coffre qui se trouve derrière. Quatre livres sont enfermés à l'intérieur :

- *Les Manuscrits Pnakotiques*
- *Passages choisis du Livre d'Ivon*
- *Le peuple du monolithe*
- *La vie d'un Dieu*

Extrait de *La vie d'un Dieu*

Aide de jeu NY-13

Victoria Post

Un moyen de pouvoir rencontrer Erica Carlyle de manière indirecte si les investigateurs n'y arrivent pas par une approche frontale est de rencontrer la meilleure amie d'Erica nommée Victoria Post (citée dans la coupure de journal : Erica Carlyle arrive en Afrique (cf. Aide de Jeu ADJ-

Les ouvrages



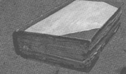
La Vie d'un Dieu

Ce manuscrit est l'unique exemplaire du journal de Montgomery Crompton, un artiste anglais arrivé en Égypte en 1805 qui devait accéder à la prêtrise de la fraternité du Pharaon Noir. Cet ouvrage est relié en peau humaine. Crompton était déjà irrémédiablement fou quand il écrivait ces pages qui décrivent une collection d'abominations commises au nom du Pharaon des Ténèbres. La salle du trône du Pharaon Noir y est mentionnée (Aide de Jeu n° 19 p. 57)

Ce sanctuaire secret de Nyarlathotep est situé dans le chaperon de la Pyramide Inclinée de Dhashûr en Égypte. Si les investigateurs lisent ce passage et visitent plus tard les lieux, rappelez-leur cette description. Lorsque Crompton fait référence au Pharaon Noir ou au Pharaon des Ténèbres, il s'agit, bien sûr, de Nyarlathotep. Le journal contient aussi des descriptions complaisantes de meurtres, sacrifices, etc. À chaque fois, on retrouve les mêmes gourdins piqués d'une pointe utilisés pour les meurtres rituels.

Vous pouvez décider de retenir certains renseignements contenus dans La Vie d'un Dieu jusqu'à ce que les investigateurs arrivent à Londres ou en Égypte, pour les leur présenter alors comme quelque chose dont ils découvrent seulement la véritable signification (quand, par exemple, ils se trouvent confrontés à un gourdin piqué d'une pointe).

Langue : Anglais
Lieu : Dans la bibliothèque d'Erica Carlyle
Complexité : Facile (20%)
Durée : Heures
Mythe : 4
SAN : 1
Sortilèges : aucun



Les Manuscrits Pnakotiques
Une traduction anglaise.

Langue : Anglais
Lieu : Dans la bibliothèque d'Erica Carlyle
Complexité : Cryptique (90%)

INT-08, p. 31)). Mlle Post est une amie d'enfance de Mlle Carlyle, et se trouve être actuellement la propriétaire d'une galerie d'art située au 540 West de la 29e rue dans Chelsea.

Victoria Post est présente dans sa galerie tous les après-midi pour recevoir les clients - fortunés en général vu les tarifs pratiqués. C'est une jeune femme d'environ 25 ans très dynamique et attentionnée, qui se rendra vite compte qu'on la baratine. Cependant, face à des personnes sincères et ayant besoin d'aide pour rencontrer Erica Carlyle, Victoria les aidera sans faillir s'ils ont su la convaincre et que la cause est noble. Elle sait que bien qu'Erica ne souhaite plus parler de l'histoire de son frère, qui a représenté un grand traumatisme pour elle, ainsi que pour Victoria. Pour elle, Erica s'est mise dans une situation de rejet face à toute cette histoire, et de vraies nouvelles, même mauvaises mais permettant d'enfin comprendre ce qui s'est passé, ne pourront que lui être salutaires finalement.

Les investigateurs pourraient également rencontrer Victoria Post à des soirées mondaines liées au monde de la peinture s'ils ne trouvent pas le chemin de sa galerie.

La boutique de l'horreur

La Boutique Ju-Ju

La boutique Ju-Ju se trouve au 1, Ransom Court dans Harlem. Cette ruelle sale coupe la 137e Rue à l'est de Lenox Avenue et aboutit dans une arrière-cour de six mètres sur six. Seule la Boutique Ju-Ju donne sur cette courette. L'unique autre porte correspond à l'arrière-boutique d'un prêteur sur gages (l'établissement, qui avait sa devanture sur la 138e Rue, est abandonné). Les nuits de réunion, 1D4 adorateurs sont étendus dans la cour ; ils jouent les ivrognes mais montent bonne garde.

La cour est encadrée d'immeubles délabrés et de nombreuses fenêtres la dominent. Si les investigateurs interrogent les habitants (qui se montrent d'abord hostiles et réticents envers les curieux), ils apprennent qu'une fois par semaine des personnes bizarres et des étrangers viennent tard dans la nuit à la boutique. On entend alors parfois des bruits inquiétants. Un petit cadeau - argent, nourriture, cartouche de cigarettes - devrait permettre aux investigateurs de se poster une nuit à une fenêtre pour observer la devanture.

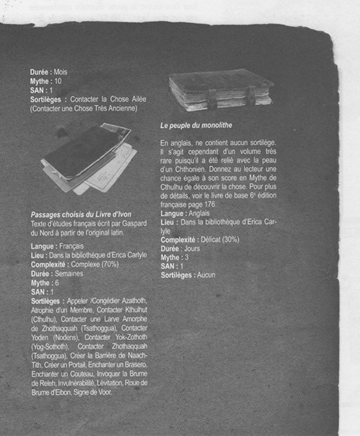


Victoria Post

(figurant)

Victoria Post est une jeune femme élancée et dynamique, de taille moyenne, blonde et terriblement séduisante - mais elle ne s'est pas encore choisie de mari à l'âge de 26 ans. Toujours amène, elle est d'une constante bonne humeur et sait facilement discerner si on lui ment ou non. Victoria Post est la meilleure amie d'Erica Carlyle. Mlle Post et Mlle Carlyle sont des amies d'enfance, son père Walter Ellis Post étant lui-même un ancien ami de la famille Carlyle. Victoria et Erica ont suivi des parcours quasi-identiques jusqu'à l'université où Erica a préféré les affaires tandis que Victoria s'est tournée vers l'histoire de l'art suite à son goût pour la peinture.

Victoria Post sera assez facile à approcher car elle a ouvert récemment une galerie d'art avec la fortune de son père, et qu'elle se trouve régulièrement à son « bureau ». Les caractéristiques de ce personnage ne sont pas données car Mlle Post ne sera qu'une piste pour accéder à Erica Carlyle.



Durée : Mois
Mythe : 10
SAN : 1
Sortilèges : Contacter la Chose Ailée (Contacter une Chose Très Ancienne)

Passages choisis du Livre d'Ivon

Texte d'études français écrit par Gaspard du Nord à partir de l'original latin.

Langue : Français
Lieu : Dans la bibliothèque d'Erica Carlyle
Complexité : Complexe (70%)
Durée : Semaines
Mythe : 6
SAN : 1
Sortilèges : Appeler /Congédier Azathoth, Atrophie d'un Membre, Contacter Kthulhut (Cthulhu), Contacter une Larve Amorphe de Zhothaqquah (Tsathoggua), Contacter Yoden (Nodens), Contacter Yok-Zothoth (Yog-Sothoth), Contacter Zhothaqquah (Tsathoggua), Créer la Barrière de Naach-Tith, Créer un Portail, Enchanter un Brasero, Enchanter un Couteau, Invoquer la Brume de Releh, Invulnérabilité, Lévitation, Roue de Brume d'Eibon, Signe de Voor.

Le peuple du monolithe

En anglais, ne contient aucun sortilège. Il s'agit cependant d'un volume très rare puisqu'il a été relié avec la peau d'un Chthonien. Donnez au lecteur une chance égale à son score en Mythe de Cthulhu de découvrir la chose. Pour plus de détails, voir le livre de base 6e édition française page 176.

Langue : Anglais
Lieu : Dans la bibliothèque d'Erica Carlyle
Complexité : Délicat (30%)
Durée : Jours
Mythe : 3
SAN : 1
Sortilèges : Aucun



Plan de la boutique Ju-Ju

Si les investigateurs préfèrent passer par la boutique abandonnée du prêteur sur gages, il leur faut forcer la porte d'entrée condamnée par des planches (FOR 17), puis celle de derrière, fermée de l'extérieur par une chaîne et un cadenas (FOR 35). On peut tout de même entrebâiller la porte et entrevoir l'entrée de la boutique Ju-Ju.

La devanture se compose d'une vitrine et d'une porte vitrée. Des rideaux occultent l'intérieur de la boutique. Dans la vitrine sont exposées des œuvres d'art africain (authentiques, comme l'indique une réussite de test de Sciences humaines : anthropologie ou de Sciences humaines : archéologie). Le magasin ouvre de 9 à 17 heures et ferme le dimanche.

Le magasin mesure à peine six mètres sur cinq et Silas N'Kwane semble être seul à s'en occuper. Sur une réussite de Trouver Objet Caché, les investigateurs aperçoivent une clé pendue au cou du vieillard par une lanière de cuir.

L'endroit est sale et poussiéreux, encombré du classique bric-à-brac tribal africain : masques de démons, tambours, armes, animaux empaillés, sculptures sur bois, ivoires, etc. L'atmosphère est oppressante, terrifiante même si les investigateurs sont en visite de nuit. Une réussite de Sciences occultes les avertit que certains des fétiches sont des composants traditionnels de la magie rituelle africaine. Sauf culture particulière dans ce domaine, ils ne sont d'aucune utilité pour les investigateurs. Aucun objet relatif au Mythe de Cthulhu n'est visible.

Il y a 25% de chances pour que 1D3 clients innocents soient présents lorsque les inves-

tigateurs arrivent et 45% de chances pour que 1D4 adeptes soient à portée de voix. Les clients noirs ne verront pas d'un bon œil un groupe entièrement blanc, soupçonnant qu'il ne visite le quartier que pour se donner des émotions.

Ouvrage

Les sectes secrètes d'Afrique

Cet ouvrage porte le timbre de l'Université de Harvard. Récemment publié, il n'en existe plus que treize exemplaires, les autorités ayant réussi à détruire les autres. Ce livre contient le sortilège Créer un Zombie.

Langue : Anglais
Lieu : Dans la cave de la Boutique Ju-Ju
Complexité : Ardue (30%)
Durée : Jours
Mythe : 6
SAN : 1
Sortilèges : Créer un Zombie

Dans les profondeurs

Aucun indice pour les investigateurs au rez-de-chaussée, mais il existe un accès vers le sous-sol, une trappe dissimulée sous un tapis derrière le comptoir. Si on soulève ce tapis, on découvre l'anneau d'acier qui permet de soulever la trappe. Elle cache une volée de marches, juste assez large pour une personne. L'escalier s'enfonce sur près de 6 mètres et aboutit dans un couloir qui, après quatre, cinq mètres, se termine devant une solide porte. Les murs, le plafond et le sol sont en pierre. Le plafond est à 2,5 mètres. Des symboles mystérieux sont gravés sur les dalles (une réussite de Sciences humaines : Anthropologie les assigne à la tribu kikuyu ; tous symbolisent le mal). Si une réunion est en cours, la lanterne à pétrole pendue au plafond a été allumée ; sinon le couloir est plongé dans les ténèbres.

La porte de chêne au bout du couloir est renforcée par des bandes d'acier. Des symboles sont aussi gravés dans le bois mais ne peuvent être identifiés. La porte résiste avec une FOR de 30. Elle est assez large pour que deux investigateurs combinent leurs efforts contre elle. Elle est toujours verrouillée — sauf pendant les rituels — et sa clé se trouve au cou de Silas N'Kwane. Les gonds sont à l'extérieur et on peut donc l'extraire du chambranle en une vingtaine de minutes.

Le sous-sol

Derrière cette porte se trouve la salle des sacrifices haute de 4,5 mètres. Les murs de pierres sont abondamment gravés. Une réussite de Mythe de Cthulhu indique que ces symboles mystérieux doivent être en rapport avec les Grands Anciens. Pendant les cérémonies, des torches placées dans des niches illuminent la salle. Un rideau protège des regards une petite alcôve où Mukunga le prêtre médite sur les joies de son sacerdoce. Quatre zombies attendent dans cette alcôve.

De gros tambours africains sont placés contre chaque paroi. Ils sont utilisés pendant les rituels. Deux solides perches émergent du mur à côté de la porte d'entrée. Des lanières de cuir pendent au bout de chacune. Elles servent à lier les poignets des victimes sacrificielles. Ces sacrifices ont lieu tous les mois. Chacune de ces cérémonies doit au moins consacrer deux victimes au Dieu de la Langue Sanglante.

Au centre de la pièce, un puits (2,5 m de diamètre) s'enfonce dans le sol. Il est fermé par une épaisse dalle de pierre. Un système de levage a été installé pour soulever ce lourd couvercle mais, même ainsi, une FOR totale de 25 reste nécessaire pour ouvrir le puits.

Le Chakota

Au fond de ce puits (4,5 m de profondeur) est tapi celui que le culte appelle le Chakota, l'Esprit aux Multiples Visages. Vénérée comme l'esprit servant du Dieu de la Langue Sanglante, cette entité monstrueuse est décrite page 51.

Lorsqu'elle est en place, la dalle étouffe les voix gémissantes du Chakota, mais ses cris déchirants envahissent la pièce dès qu'on ouvre le puits. Le Chakota s'attend à être nourri dans les 10 minutes qui suivent. S'il ne l'est pas, ses multiples visages redoublent de gémissements, provoquant une perte de 1/1D8 points de SAN.

Les gardiens de la salle des sacrifices

Quatre zombies surveillent cette pièce sacrée. C'est le grand prêtre Mukunga qui les a créés à cette fin. Tous ont autrefois été mutilés lors des sacrifices rituels. Leurs intestins pendouillent et leur front est profondément entaillé de la rune du culte (perte de 0/1D8 points de SAN). Si Mukunga est absent, ils attaquent tous ceux qui entrent dans la pièce, mais cessent toute poursuite au bas de l'escalier. À vous de décider de l'instant où l'attaque est déclenchée.

Pendant les rituels, les zombies encadrent Mukunga qui s'en sert comme gardes du corps. Le reste du temps, ils sont postés dans l'alcôve de méditation de Mukunga. Les caractéristiques des zombies se trouvent page 52. Mukunga les a créés grâce au sortilège Créer un Zombie, qui figure dans *Les sectes secrètes d'Afrique*, un ouvrage entreposé dans l'alcôve.

Conseil : assez peu excitante la vie de zombie puisqu'elle consiste à attendre derrière un rideau de pouvoir faire peur aux investigateurs - Bouh ! Dans la boutique, et même dans le sous-sol, en décrivant, vous n'avez pas hésité à parsemer de-ci de-là le capharnaüm ambiant d'animaux « empaillés » ? Judicieux, car si par les pouvoirs émanant du Chakota et des objets occultes présents, ces objets de décoration revenaient à une sorte de seconde vie ? Quelques chauves-souris, des colonnes de fourmis, des araignées, ou alors un python et un babouin très énervés, que l'on arrête qu'en les décapitant ?



Silas N'Kwane

(Ennemi)

Silas N'Kwane est un vieillard de 73 ans, d'origine africaine, à la couronne de cheveux courts blancs, portant des lunettes sur le bout du nez. Silas est plein d'entrain, perceptif et intelligent. Une chemise blanche et un gilet sombre complètent son apparence sérieuse.

Il a entièrement sacrifié sa raison à son culte et n'en révélera jamais les secrets. Il ne sait en fait que peu de choses si l'on excepte l'existence du Chakota. Il se battra si nécessaire, mais préfère attaquer par-derrière.

Phrases types

« Je ne vends que des objets africains authentiques ; si c'est du sensationnel que vous recherchez, vous vous êtes trompés d'établissement. »

« Nul ne vous a vu entrer dans la boutique, nul ne vous en verra ressortir ! (le sourire aux lèvres) »

Silas N'Kwane
Propriétaire de la Boutique Ju-Ju

Niveau : ordinaire
(cf. tableau **p. 306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou **p. 206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Santé mentale	0
Points de vie	13
Impact	-2

Compétence spécifique (ou spéciale)

Dégoter un objet précieux dans son fourbi	50%

Compétences

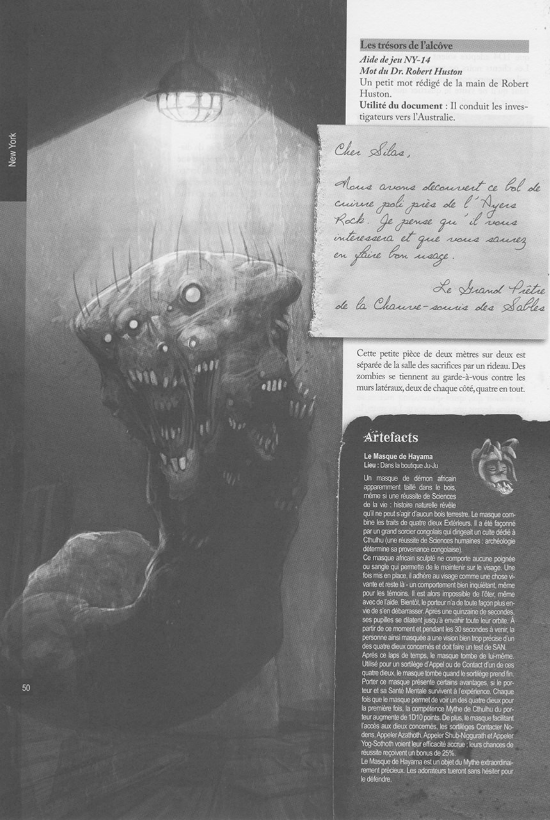
Athlétisme	35%
Baratin	45%
Crédit	25%
Discrétion	55%
Mythe de Cthulhu	11%
Négociation	60%
Sciences humaines : anthropologie	15%
Sciences humaines : archéologie	10%
Sciences occultes	50%
Vigilance	60%

Langues

Gikuyu (Langue maternelle)	70%
Anglais	45%
Nandi	20%
Kiswahili	20%

Combat

• Pranga	30%
Dégâts 1D6+2-2	



Les trésors de l'alcôve

Aide de jeu NY-14
Mot du Dr. Robert Huston
Un petit mot rédigé de la main de Robert Huston.
Utilité du document : Il conduit les investigateurs vers l'Australie.

Cher Silas,

Nous avons découvert ce bol de cuivre poli près de l'Ayers Rock. Je pense qu'il vous intéressera et que vous saurez en faire bon usage.

Le Grand Prêtre
de la Chauve-souris des Sables

Cette petite pièce de deux mètres sur deux est séparée de la salle des sacrifices par un rideau. Des zombies se tiennent au garde-à-vous contre les murs latéraux, deux de chaque côté, quatre en tout.

Artefacts

Le Masque de Hayama
Lieu : Dans la boutique Ju-Ju

Un masque de démon africain apparemment taillé dans le bois, même si une réussite de Sciences de la vie : histoire naturelle révèle qu'il ne peut s'agir d'aucun bois terrestre. Le masque combine les traits de quatre dieux Extérieurs. Il a été façonné par un grand sorcier congolais qui dirigeait un culte dédié à Cthulhu (une réussite de Sciences humaines : archéologie détermine sa provenance congolaise).

Ce masque africain sculpté ne comporte aucune poignée ou sangle qui permette de le maintenir sur le visage. Une fois mis en place, il adhère au visage comme une chose vivante et reste là - un comportement bien inquiétant, même pour les témoins. Il est alors impossible de l'ôter, même avec de l'aide. Bientôt, le porteur n'a de toute façon plus envie de s'en débarrasser. Après une quinzaine de secondes, ses pupilles se dilatent jusqu'à envahir toute leur orbite. À partir de ce moment et pendant les 30 secondes à venir, la personne ainsi masquée a une vision bien trop précise d'un des quatre dieux concernés et doit faire un test de SAN.

Après ce laps de temps, le masque tombe de lui-même. Utilisé pour un sortilège d'Appel ou de Contact d'un de ces quatre dieux, le masque tombe quand le sortilège prend fin. Porter ce masque présente certains avantages, si le porteur et sa Santé Mentale survivent à l'expérience. Chaque fois que le masque permet de voir un des quatre dieux pour la première fois, la compétence Mythe de Cthulhu du porteur augmente de 1D10 points. De plus, le masque facilitant l'accès aux dieux concernés, les sortilèges Contacter Nodens, Appeler Azathoth, Appeler Shub-Niggurath et Appeler Yog-Sothoth voient leur efficacité accrue ; leurs chances de réussite reçoivent un bonus de 25%.

Le Masque de Hayama est un objet du Mythe extraordinairement précieux. Les adorateurs tueront sans hésiter pour le défendre.

La plupart des objets décrits ci-dessous sont enroulés dans une peau de léopard posée contre le mur du fond. La robe de prêtre et les griffes de lion sont accrochées à une patère sur ce même mur. Si Mukunga est là, il tient le sceptre en main.

- **La robe du grand prêtre**
  Une grande cape emplumée aux couleurs chatoyantes. Une réussite de Sciences de la vie : histoire naturelle attribue ces plumes à des flamants roses et des martins-pêcheurs, tous certainement originaires d'Afrique Orientale.
- **Les griffes de lion**
  Des griffes de lion fixées sur des pièces de tissu assemblées en gants. La paire est assez solide pour être utilisée comme arme (cf. les caractéristiques de Mukunga, page 50).
- **« *Les sectes secrètes d'Afrique* »**
  Ce livre est décrit dans la section Ouvrages, page 46.

Les objets suivants sont tous décrits dans la section des Artefacts, ci dessous, en voici la liste :

- Le masque de Hayama - un masque en bois représentant un démon africain
- Un bol de cuivre poli
- Un sceptre sculpté
- Un serre-tête de métal gris

Pistes secondaires

Miriam Atwright

Si les investigateurs contactent Miriam Atwright, en personne ou au téléphone, elle leur apprend qu'Elias souhaitait consulter *Les sectes secrètes d'Afrique*, un ouvrage qui a mystérieusement disparu de la bibliothèque quelques mois plus tôt. Par « mystérieusement », elle entend qu'un beau jour il s'est tout simplement volatilisé. « Il régnait une odeur innommable dans la bibliothèque le jour où ce livre sur les sectes a disparu. » Miriam éprouvait beaucoup d'admiration pour Jackson Elias et elle apporte volontiers son aide aux investigateurs s'ils la lui demandent. Sa bibliothèque permet éventuellement d'identifier la rune gravée sur le front de l'écrivain. C'est une rune très ancienne, généralement associée au surgeon d'un culte chassé d'Égypte à l'époque pharaonique. Miriam peut faire cette recherche à ses moments perdus — une semaine — ou bien aider un des investigateurs qui en vient alors à bout en 12 heures. Les recherches pointent vers un culte kényan consacré au Dieu de la Langue Sanglante. Il n'apparaît pas qu'il s'agit d'un des avatars de Nyarlathotep, mais les investigateurs s'en apercevront s'ils lisent les Fragments de G'harne. La Fondation Penhew (à Londres) en détient un exemplaire en parfait état.

Chakota

Race inférieure de serviteur

Le Chakota se présente comme une masse vermiforme de muscles aux veinures violacées dans lesquelles sont encastrées des dizaines de visages humains. Ceux-ci poussent des gémissements, cris et hurlements exprimant une peine indicible. Le Chakota est capable de se déplacer, mais pas de sortir du puits. Il mesure presque deux mètres de long pour un mètre de diamètre.

Les visages sont ceux de ses précédentes victimes. Après deux heures de digestion, le visage de la dernière victime apparaît sur le Chakota. Celui-ci tue en mordant et dévorant à l'aide de ses multiples bouches. Il n'y a pas de limite au nombre de visages qu'il peut arborer car son corps se développe avec chaque nouvelle victime. L'investigateur qui aperçoit le visage d'une personne qu'il connaissait perd aussitôt le double ou le triple des points de SAN indiqués. Toute personne mordue par le Chakota perd automatiquement 1D10 points de SAN, sans qu'aucun test ne soit nécessaire.

Création d'un Chakota : Les caractéristiques du Chakota dépendent du nombre de ses visages. Chaque visage se traduit par 1 point de FOR et 1 point de TAI. La CON de la créature est égale à sa FOR. Sa DEX est toujours de 3 et son Mouvement de 4. Le Chakota au fond du puits possède 36 visages. S'il dévore deux investigateurs, il en aura 38.

Le Chakota est créé grâce à un rituel magique qui nécessite qu'un volontaire se sacrifie et confère son premier visage à la créature. Les adorateurs doivent d'abord aider le nouveau-né à se nourrir, mais il est rapidement capable de se débrouiller seul.

- **Morsures** : Les Chakota peuvent mordre avec 1D8 visages par cible. Testez l'attaque de chaque visage. Une morsure réussie permet de retenir la victime près du Chakota. La victime peut faire un test de FOR contre la FOR du Chakota sur la Table de Résistance, mais cela coûte un point de dégâts supplémentaire par morsure réussie. Prenez pour acquis que chaque morsure a une FOR de 1 : faites le total des morsures et utilisez le total lors du test sur la Table de Résistance. N'utilisez pas la force physique du Chakota. Pour chaque attaque réussie, enlevez un Point de Vie à la cible. Toute personne mordue par un Chakota perd automatiquement 1D10 de Santé Mentale. Aucun test de Santé Mentale n'est possible. Si le gardien le souhaite, limitez le nombre de victimes à une par tour ou jusqu'à trois victimes par tour si la situation l'exige. Le Chakota cherche à dévorer la première cible avant de s'en prendre à la deuxième, mais chaque victime ne prend que douze tours ou moins pour être ingérée.
- **Attaques de hurlement** : Entendre les hurlements déchirants d'un Chakota pour la première fois coûte 1/1D8 points de Santé Mentale. Entendre les hurlements par la suite ne fait plus perdre de Santé Mentale.

Visions et Pertes de Santé Mentale Associées

1D4	Dieu	Autre nom du dieu*	Réussite	Échec
1	Nodens**	Le Maître de la Chasse Sauvage, p.215 (ldb v6)	Aucune	Aucune
2	Azathoth	Celui de l'Abîme, p.211 (ldb v6)	5 points de SAN	1D100 points de SAN
3	Shub-Niggurath	Le Bouc Noir, p.216 (ldb v6)	5 points de SAN	1D100 points de SAN
4	Yog-Sothoth	Le Tout-En-Un, p.218 (ldb v6)	5 points de SAN	1D100 points de SAN

* Tous les investigateurs n'ayant pas forcément de connaissance en Mythe de Cthulhu, il n'est pas certain que le porteur du masque connaisse l'identité du dieu qu'il s'apprête à rencontrer. N'hésitez donc pas à utiliser l'un des nombreux noms qu'ils portent, suivant les régions, les cultes ou les époques. Pour la description des dieux et plus d'informations, reportez-vous à *L'Appel de Cthulhu, 6e édition française* (Le numéro de page est indiqué pour chaque).

** Comme indiqué dans le chapitre égyptien. (cf. *Échec à la reine*, dans l'aventure Horreurs souterraines, page 70). Le Masque de Hayama peut aider les investigateurs à empêcher la résurrection de Nitocris.

Bol de cuivre poli
Lieu : Dans la Boutique Ju-Ju
Il est gravé de runes et de symboles inconnus. Une réussite de Mythe de Cthulhu reconnaît dans ce bol antique un composant nécessaire au sortilège Envoyer des Rêves. Un vieux parchemin arabe détenu par la Fondation Penhew à Londres donne les détails de ce sortilège. Malgré les apparences, le bol n'est pas fait de cuivre, mais d'une substance inconnue de notre science que les adorateurs appellent « cuivre céleste ».

Sceptre sculpté
Lieu : Dans la Boutique Ju-Ju

D'origine africaine, taillé dans du bois de baobab, il est gravé d'anciennes runes très semblables aux hiéroglyphes égyptiens. Les runes disent « Nyambe, Mien est Ton Pouvoir ».
Le sceptre accorde 10 Points de Magie supplémentaires à qui s'en saisit en invoquant Nyambe. Ces points disparaissent au bout d'une heure s'ils n'ont pas été utilisés. Le sceptre ne peut être réactivé qu'après le prochain lever du soleil.
Nyambe est un des noms pris par le dieu suprême en Afrique occidentale et méridionale. Ce sceptre n'est pas un objet du Mythe.

Serre-tête de métal gris
Lieu : Dans la Boutique Ju-Ju
Les runes du Mythe qui courent sur tout le pourtour semblent indiquer (réussite de Mythe de Cthulhu) qu'il s'agit d'un talisman protecteur en rapport avec Nodens. Lorsqu'on le coiffe, ce serre-tête protège contre les Maigres Bêtes de la Nuit. Aucun de ces monstres ne peut attaquer son porteur, à moins d'avoir été préalablement blessé par lui.

Chakota
Esprit aux multiples visages

Caractéristiques	dés	moyenne
FOR	10D6	35
CON	10D6	35
TAI	10D6	35
INT	1D3	2
POU	10D6	35
DEX	3	3

Valeurs dérivées

Mouvement	4
Points de Vie moyens	35
Impact	N/A

Combat
- Morsure 30%
  Dégâts 1 par visage
- Hurlements automatique
  Dégâts 1/1D8 de Santé Mentale (voir ci-dessus).

- **Protection :** Le Chakota est immunisé contre toute arme physique, mais le feu, la magie et l'électricité peuvent le blesser. Si les bouches sont couvertes, il peut suffoquer dans l'eau ou dans la terre
- **Sortilèges :** Aucun
- **Perte de SAN :** 2/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu un Chakota

Sortilèges

• Envoyer des Rêves
Ce sortilège envoie des rêves de son choix à la cible. Il coûte un nombre variable de points de Magie et 1D3 points de Santé Mentale. Ses effets durent 2 minutes par point de Magie investi.
Le rituel requiert l'emploi d'un bol en « cuivre céleste » (une sorte de métal extraterrestre), gravé de runes et rempli d'herbes spéciales mélangées à un dé à coudre de sang du sorcier. Ce dernier enflamme les herbes et médite tant que l'étrange fumée verdâtre qui s'élève l'entoure. La victime fait les rêves désirés, si le sorcier emporte une confrontation de points de Magie sur la Table de Résistance.
La victime doit dormir et se trouver à moins de 30 kilomètres du sorcier. Ce dernier a toute latitude pour choisir les rêves qu'il lui adresse. Il s'agit en général de visions montrant des entités du Mythe qui ébranlent l'équilibre psychologique du dormeur. Les pertes de Santé Mentale sont alors égales au dixième de ce qu'elle devrait normalement être (arrondir à l'entier supérieur). Ainsi, par exemple, une vision onirique d'Azathoth ne fait perdre que 1 point de Santé Mentale si le dormeur réussit son test de Santé Mentale, et 1D10 s'il le rate. Le sorcier peut uniquement envoyer des visions d'entités qu'il a lui-même contemplées de ses propres yeux. Envoyer des Rêve ne peut servir pour donner des ordres au dormeur ou pour l'hypnotiser.

• Roue de Brume d'Eibon
Ce sortilège est présent dans le Livre d'Ivon.
Ce sortilège matérialise un cylindre tourbillonnant à l'intérieur duquel une ou plusieurs personnes peuvent se dissimuler aux yeux de certaines créatures du Mythe. Il coûte 3 points de Magie par mètre de hauteur du cylindre et 1 point de Santé Mentale.
Le rituel dure 1D3 minutes et requiert un disque en bronze, gravé d'un étrange symbole ressemblant à un svastika à trois branches. Ce disque est posé sur le sol et le magicien monte dessus avant de prononcer l'incantation. Une roue de brume bleutée de 1,5 mètre de diamètre se matérialise alors autour de lui. Toute chose placée dans ce brouillard tourbillonnant disparaît à la vue des personnes qui se trouvent autour, et ce, pendant 1D20+10 minutes, moment où la brume se dissipe.
Une Roue de Brume permet de dissimuler des gens aux yeux de créatures invoquées par Nyarlathotep ou en son nom. De telles entités agissent alors comme si la roue et ceux qu'elle abrite n'existaient pas. Elles ne s'en approchent jamais, même accidentellement. Et si elle bloque un passage, elles s'arrêtent devant et repartent sans même savoir pourquoi. La roue ne peut affecter que les monstres servants du dieu, pas Nyarlathotep lui-même.
La roue protège toutes les personnes qui arrivent à entrer à l'intérieur. Néanmoins, si un pied, une tête ou une main dépasse... l'illusion ne fonctionne pas. Il faut dépenser 7 points de Magie pour cacher un groupe d'investigateurs de tailles moyennes, à moins qu'ils ne spécifient qu'ils se courbent, s'accroupissent, etc.
Des créatures déjà présentes au moment de la création de la Roue de Brume ou qui n'ont pas été invoquées au nom de Nyarlathotep la voient parfaitement et peuvent passer au travers. Il est possible de sortir de la roue, mais si on se fait repérer à ce moment-là, le charme est aussitôt rompu. Il en va de même si quelque chose passe au travers de la brume : épée, balle, etc. Une fois que l'attention d'une créature est attirée, ce sort de protection perd toute efficacité.

Zombie

Bien que tout le monde sache à quoi ressemblent les zombies dans les films, peu d'histoires ont été écrites sur eux. Les zombies peuvent être créés de plusieurs manières. L'utilisation de vaudou ou de magie noire semble être le moyen le plus courant.
Les zombies peuvent être créés par l'exposition intentionnelle ou accidentelle d'un cadavre à des produits chimiques toxiques ou à des radiations. Certains débris de l'espace qui tombent sur Terre avec les météorites peuvent contenir une substance qui anime les morts. Les esprits malveillants peuvent posséder et ranimer les morts.
Certains zombies sont les esclaves et serviteurs de sorciers ou d'hommes-médecine (c'est le cas de la boutique Ju-Ju à New York et de Huston en Australie). D'autres zombies sont des monstres incontrôlables et charognards.
Les zombies sont quasiment immunisés contre les armes qui empalent (y compris les armes à feu), bien que de telles armes endommagent l'apparence du zombie. Tout coup porté par une arme d'empalement cause un point de dégâts à la créature. Toutes les autres armes ne lui infligent que la moitié des dégâts obtenus. Un zombie doit littéralement être haché menu avant de ne plus bouger.

Le professeur Anthony Cowles

Trouver le professeur est très facile : la plupart des jeunes gens d'Arkham sont hypnotisés par l'allure et la silhouette gracieuse de la fille du professeur Cowles, la charmante Ewa, et peuvent indiquer précisément l'adresse du pavillon de son père sur Pickman (entre West et Garrison), de son bureau dans le Bâtiment des Arts Libéraux ou de son restaurant préféré (Grafton Diner, près de la gare Boston et Maine). Aucun d'entre eux n'a de raison de s'intéresser à lui. Les voies classiques d'approche, téléphone, lettre, télégramme ou même le courrier interne permettent de le joindre plus lentement, mais les investigateurs parviendront à contacter cet érudit en moins de vingt-quatre heures.
Le professeur se montre amical et ouvert. Il ne sait malheureusement pas grand-chose. Il n'a jamais rencontré Jackson Elias et ne connaît rien de sa vie. Il a lu plusieurs de ses livres — ceux qui s'intéressent à la Polynésie et la Nouvelle-Zélande — et se rappelle quelques détails de ces ouvrages si on lui cite les titres.
Cowles collectionne les récits d'événements étranges, un hobby qui lui a souvent valu les critiques de ses pairs. Il croit à la sorcellerie et garde l'esprit ouvert en ce qui concerne les monstres et cités souterraines, même s'il exige toujours des preuves. C'est un homme fort et excentrique, doté d'une remarquable barbe rousse. Vous pouvez présenter la jolie Ewa, mais elle ne joue aucun rôle particulier dans cette campagne.
Une ou deux questions peuvent faire discourir cet homme volubile pendant une heure. Une touche de flatterie ou de Baratin suffit à le lancer dans un résumé de sa récente conférence à l'université de New York.
Conseil : attention, le professeur Cowles habite à Arkham, et nous savons tous ce que cette ville peut exciter l'investigateur moyen ou plus. Pour s'éviter des heures de description de l'Université de Miskatonic

aux basques d'investigateurs sur les traces du Necronomicon « pour déconner », situez le professeur Cowles sur New York pour quelques jours (la secrétaire du département à l'université connaît ce renseignement).

Au sujet de la conférence

Il ne faudra pas longtemps avant que le professeur se lance dans de longues explications sur la conférence qu'il a donnée récemment. Les documents ADJ-NY-15 et ADJ-NY-16 regroupent toutes les informations présentées lors de la conférence de New York.

Le professeur a entendu parler de Cthulhu et de R'lyeh, et a découvert des correspondances troublantes entre les contes de la Chauve-souris des Sables et Cthulhu. Certaines légendes polynésiennes très différentes comportent les mêmes parallèles. Cowles a lu *Les Écrits de Ponape*, « un ouvrage des plus troublants et des plus écœurants ». Malheureusement, l'exemplaire des Écrits de Ponape de l'université de Sydney a été prêté à un John Scott de Boston, qui ne l'a jamais rendu. (John Scott est un personnage malveillant qui apparaît dans la première des campagnes pour *L'Appel de Cthulhu*, *Les Ombres de Yog-Sothoth*, il ne peut pas être rencontré dans *Les Masques de Nyarlathotep*).

Cowles croit que ce culte s'est éteint ou endormi il y a des centaines d'années. Mais son existence passée l'a incité à lire les livres de Jackson Elias sur les cultes actuels.

Le professeur ne dispose plus du document, mais il indique que celui qui a fait cette découverte, un certain Arthur MacWhirr de Port Hedland, tenait un journal dans lequel il a rapporté plusieurs attaques d'aborigènes contre son équipe. MacWhirr aurait noté que certaines victimes étaient mortes de centaines de petites piqûres, ce qui évoque l'antique culte de la Chauve-souris.

Principaux points de la récente conférence du Professeur Anthony Cowles

Aide de jeu NY-15

Utilité du document : cet article présente les principaux points de la conférence sur l'anthropologie faite à l'université de New York. Il établit l'existence passée d'un culte de la Chauve-souris en Australie, et lie ce culte au Mythe de Cthulhu.

Diapositives surexposées d'un étrange monolithe

Aide de jeu NY-16

La conférence du Professeur Cowles comprenait quelques diapositives surexposées d'un étrange monolithe de pierre photographié dans le désert australien. Les clichés ont été pris par Arthur MacWhirr à moins de 20 kilomètres des installations du Dr Huston dans la Cité de la Grande Race.

Utilité du document : Ces clichés permettent d'entendre parler de leur auteur (Arthur MacWhirr) et de localiser un étrange monolithe de pierre non loin de la Cité de la Grande Race.

Les Cowles bientôt en Australie

Cowles a accepté un poste à l'université de Miskatonic pour un semestre, en partie dans l'espoir de réunir des fonds pour une véritable expédition sur le site découvert par MacWhirr. Mais jusque-là, nul n'a répondu à ses attentes. Bien qu'il soit curieux de tout et ne manque pas de courage, Cowles doit penser à sa carrière et



Lui mettre le feu semble aussi être un moyen efficace.

Le sort pour créer un zombie lui donne le point de POU dont il a besoin. Celui qui crée un zombie lui indique le but dans lequel il le crée : les zombies n'ont aucune volonté propre.

Si le gardien le souhaite, certains sortilèges et certaines substances peuvent permettre de les désactiver. Selon la tradition vaudou, les zombies pourraient être détruits s'ils mangent du sel. Ceux qui les créent devraient donc leur coudre la bouche pour empêcher cela. En plus de la tradition vaudou, notons aussi la notion du Mythe de Cthulhu qui permet de Ressusciter les morts (mais ceux-ci semblent avoir le contrôle de leurs facultés), en plus des sciences étranges ou de la simple pollution, qui pourraient toutes créer des zombies.

Depuis la *Nuit des morts-vivants*, les zombies sont plus enclins à dévorer qu'à menacer. Dans les années 1980, les zombies étaient synonymes de cannibalisme. Le film de 1943 *Vaudou (I Walked with a Zombie)* demeure la description la plus évocatrice et intéressante.

Zombie

Caractéristiques	dés	moyenne
FOR	3D6x1.5	15-17
CON	3D6x1.5	15-17
TAI	2D6+6	13
INT	aucune	aucune
POU	1	1
DEX	2D6	7

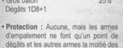
Valeurs dérivées

Mouvement	6
Points de Vie moyens	14-15
Impact moyen	+2

Compétences

Obéir aux ordres 99%
ou
Traquer la chair humaine 99%

Combat



- Morsure 30%
  Dégâts 1D3
- Gros bâton 25%
  Dégâts 1D8+1

- **Protection :** Aucune, mais les armes d'empalement ne font qu'un point de dégâts et les autres armes la moitié des dégâts normaux.
- **Habitat :** Partout où ils sont créés.
- **Perte de SAN :** 1/1D8 points de Santé Mentale pour avoir vu un zombie. Si, de son vivant, le zombie était connu de l'investigateur et qu'il est encore reconnaissable, cette perte est augmentée de 1D4, que le test soit réussi ou non.

Miriam Atwright
(Allié)

Miriam Atwright est une femme d'une quarantaine d'années (39 ans), brune, grande et fine, portant le chignon, au regard clair et à la voix haut perchée, toujours habillée de façon on ne peut plus élégante et classique.
Elle est l'une des bibliothécaires de l'Université de Harvard située à Cambridge dans le Massachusetts. Pour la rencontrer, les investigateurs devront donc prendre le train depuis New York, mais il est plus simple et tout aussi efficace de lui téléphoner.
Miss Atwright voue un grand respect à Jackson Elias, qui est l'un des seuls écrivains qu'elle connaisse personnellement. Pour peu qu'on se présente comme un ami d'Elias ou de Kensington, elle révèlera tout ce qu'elle sait.

Miriam Atwright
Bibliothécaire consciencieuse

Niveau : ordinaire
(cf. tableau **p. 306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou **p. 206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Santé mentale	80
Points de vie	8
Impact	-2

Compétence spécifique (ou spéciale)

Trouver ce que vous cherchez	75%

Compétences

Athlétisme	15%
Discrétion	30%
Sciences occultes	15%
Vigilance	75%

Langues

Anglais (Langue maternelle)	85%
Espagnol	40%
Français	45%
Grec Classique	30%
Latin	35%

Combat

• Tampon encreur de la bibliothèque	20%
Dégâts 0	

New York Pillar Riposte

FANTASTIQUE !

C'est du moins ce que l'on retiendra de la conférence du Professeur Anthony Cowles, Ph. D. de l'Université de Sydney (Australie), organisée hier dans le Hall Schuyler, U.N.Y
En effet, c'est avec méthode et savoir-faire que le Professeur A. Cowles a fait revivre sous nos yeux, un ancien culte australien : le Culte de la Chauve-souris des Sables.

UN. Il existait autrefois un culte de la Chauve-souris parmi les tribus aborigènes d'Australie. Il était connu dans tout le continent, et son dieu était aussi appelé Père de Toutes les Chauves-souris. Les adeptes croyaient que les sacrifices humains les rendraient dignes d'une apparition du Père de Toutes les Chauves-souris. Cette apparition serait nécessairement suivie de la conquête de tous les hommes. Les victimes sacrificielles étaient battues par des rangées d'adorateurs armés de gourdins hérissés de dents acérées de chauves-souris. Celles-ci étaient enduites d'une substance tirée de chauves-souris enragées. Le poison agissait rapidement et les victimes devenaient folles avant de mourir. Les chefs du culte auraient eu la capacité de se transformer en serpents à ailes de chauve-souris, ce qui leur permettait d'enlever des victimes dans tout le pays.

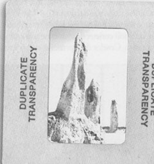
DEUX. Un cycle de chansons aborigènes mentionne un lieu où des êtres immenses se rassemblaient, quelque part dans l'ouest de l'Australie. D'après ces chants, ces dieux qui n'avaient rien d'humain construisirent de grands murs dortoirs et creusèrent de grandes cavernes. Mais des vents vivants renversèrent les dieux et en triomphèrent, détruisant leur camp. Cet événement ouvrit la voie au Père de Toutes les Chauves-souris, qui pénétra dans le pays et gagna en puissance.

TROIS. Exposition d'une série de plaques photographiques de verre surexposées. Chacune d'elles représente quelques hommes en sueur à côté d'énormes blocs de pierre, tout piquetés et rongés, mais visiblement taillés et sculptés à des fins architecturales. Certains semblent ornés de sculptures à peine visibles. Les monticules de sable sont omniprésents.

QUATRE. Légende du nord de l'Australie (Mer d'Arafura). Dans ce conte, la Chauve-souris des Sables, ou Père de Toutes les Chauves-souris, s'est opposée au Serpent Arc-en-Ciel, déification aborigène de l'eau et protecteur de la vie. Le Serpent Arc-en-Ciel réussit à attirer et piéger la Chauve-souris des Sables et son clan dans des profondeurs aqueuses. Là, la prisonnière ne peut que se lamenter de ne pouvoir nuire à quiconque.

Rappelons que le Professeur Anthony Cowles, Ph. D. de l'Université de Sydney (Australie) et actuellement titulaire de la Chaire Lockley d'Ésotérisme Polynésien à l'Université de Miskatonic (Arkham). Il terminera l'année scolaire à Arkham avant de repartir à Sydney.

Aide de jeu NY-15 : Article du New York Pillar Riposte sur la récente conférence du Professeur Anthony Cowles





Aide de jeu NY-16 : Diapositives surexposées d'un étrange monolithe

Plan des entrepôts d'Emerson Import

respecter son engagement actuel. Ni lui ni sa fille ne peuvent consacrer de longues heures à seconder les investigateurs ou se joindre à eux dans leurs investigations. Tous deux sont fiables et constituent un bon contact aux États-Unis si les investigateurs ont besoin d'aide pendant qu'ils sont à l'étranger. Leur Crédit est plus élevé à Sydney qu'à Arkham.

Les Cowles vont retourner à Sydney dans sept mois, avant la fin de cette campagne, et sont donc susceptibles de participer au chapitre australien. David Dodge, un professeur, s'occupe de leur maison et il pourrait participer plus utilement encore à une expédition dans le désert.

Depuis la mort de sa femme, Cowles se montre terriblement protecteur envers sa fille ; bien qu'Ewa comprenne cette attitude, elle commence à la trouver pesante. Elle a décidé de quitter la maison paternelle à 21 ans, en acceptant tout poste d'enseignant qu'elle pourra trouver. Les deux s'aiment beaucoup et réagiront avec violence à une attaque éventuelle sur l'autre.

Emerson Import

La compagnie est domiciliée dans un bâtiment long et étroit situé à l'ouest de Manhattan non loin de la rivière Hudson, 648 West 47e rue, avec des quais de chargement aux deux extrémités. C'est un entrepôt où s'empilent les marchandises mais une petite série de bureaux occupe le volume supérieur de la façade. Emerson Import n'est qu'une société normale qui sert d'intermédiaire, sans rapport direct avec les cultes de Mombasa et la Langue Sanglante de New York.

Les investigateurs peuvent décider soit de simplement interroger le propriétaire, Arthur Emerson, en se rendant sur place ou en lui téléphonant (HA 6-3900), soit de cambrioler l'entrepôt.

Dans le premier cas, ils rencontreront Arthur Emerson, un cinquantenaire dynamique mais ventripotent. Interrogé sur Jackson Elias, il se souviendra de sa visite et présentera ses condoléances lorsqu'il apprend sa mort. Il apprendra aux investigateurs qu'Elias faisait le tour des importateurs de New York pour trouver ceux réalisant des échanges avec Mombasa. Emerson se trouve être l'agent américain d'un exportateur de Mombasa, Ahja Singh. Le seul client de ce dernier est la Boutique Ju-Ju, située au 1, Ransom Court à New York. Emerson est certain qu'Elias avait l'intention de s'y rendre. Il donne volontiers le nom du propriétaire, Silas N'Kwane, et son opinion sur ces gens, des « nègros étrangers mauvais comme la peste ». Il avait dit la même chose à Elias. Si vous le désirez, Emerson prévient la police après avoir été interrogé car il a suivi l'affaire du décès d'Elias dans les journaux. Il parle de la visite d'Elias, de ses intentions et de celles des investigateurs.

Extrait des registres d'Emerson Import

Aide de jeu NY-17

Utilité du document : Ce registre amène les investigateurs à s'interroger sur l'importance de la Langue Sanglante. La piste mène jusqu'au Kenya, où s'est rendue l'expédition Carlyle. Mais elle les mènera bien plus loin...

Fraternité	Vecteur de transport	Piste	Destinations des marchandises
Le culte de la Langue Sanglante (New York)	Emerson Import	ADJ-NY-17	• New York : Boutique Ju-Ju • Kenya : Ahja Singh (Mombasa)



Prof. Anthony Dimsdale Cowles

(Allié)

Le Professeur Anthony Cowles est âgé de 46 ans. C'est un homme de taille moyenne qui possède une imposante barbe rousse malgré un début de calvitie. Passionné et un peu farfelu, il est toujours au large dans un complet froissé en tissu épais écossais dont les poches baillent.

Cowles est professeur d'anthropologie à l'Université Miskatonic d'Arkham. Il pourra facilement être rencontré, mais n'acceptera pas de donner d'informations par téléphone. S'il connaît Elias ce ne sont pas ses livres uniquement, car il est spécialisé dans l'étude des îles du Pacifique et possède un esprit large, ce qui lui est parfois reproché par d'autres experts. Excentrique, il est à l'affût de toutes nouveautés et pourra informer les investigateurs sur différentes affaires et en particulier l'existence du culte de la Chauve-Souris des Sables en Australie.

Prof. Anthony Dimsdale Cowles
Professeur d'anthropologie

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60%
CON	12	Endurance	60%
DEX	11	Agilité	55%
FOR	10	Puissance	50%
TAI	11	Corpulence	55%
ÉDU	18	Connaissance	90%
INT	17	Intuition	85%
POU	14	Volonté	70%

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	78

Compétence spécifique (ou spéciale)

Captiver son auditoire	70%

Compétences

Athlétisme	35%
Bibliothèque	80%
Conduite	50%
Connaissance Aborigène	65%
Crédit	50%
Cultures Polynésiennes	35%
Discrétion	10%
Droit	15%
Équitation	25%
Mythe de Cthulhu	03%
Négociation	25%
Persuasion	45%
Psychologie	45%
Histoire naturelle	30%
Anthropologie	60%
Archéologie	45%
Histoire	35%
Sciences occultes	15%
Vigilance	40%

Langues
Anglais (Langue maternelle) 90%
Grec 35%
Latin 20%
Pidgin 10%

Combat
• Fusil de Chasse à Pompe cal.20 20%
Dégâts 4D6
• Bagarre 35%



Miss Ewa Seaward Cowles
(Allié)

La fille du professeur Cowles se nomme Ewa, c'est une très jolie jeune femme de 20 ans qui est bien connue de tous les étudiants du campus pour son charme discret. Cheveux auburn avec une coupe à la mode, c'est son charme naturel et discret qui attire l'œil, plus que ses tenues un peu garçonnes. Ses caractéristiques ne sont données que pour information dans le chapitre consacré aux USA, mais elle pourrait servir d'investigatrice dans le chapitre consacré à l'Australie. En effet, le professeur Cowles et sa fille se rendront à Sydney où ils ont une maison à partir du mois d'août 1925.

Étudiante et fille respectueuse

Caractéristiques

APP	18	Prestance	90%
CON	14	Endurance	70%
DEX	15	Agilité	75%
FOR	13	Puissance	65%
TAI	10	Corpulence	50%
ÉDU	16	Connaissance	80%
INT	16	Intuition	80%
POU	14	Volonté	70%

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de Vie 12
Santé Mentale 80

Compétence spécifique (ou spéciale)
Étudier et protéger son père 50%

Compétences principales
Athlétisme 45%
Baratin 35%
Bibliothèque 30%
Conduite 30%
Crédit 40%
Cultures Polynésiennes 70%
Discrétion 10%
Équitation 70%
Médecine 20%
Négociation 25%
Photographie 25%
Astronomie 20%
Anthropologie 40%
Archéologie 20%
Sciences occultes 05%

Conseil sur l'utilisation des registres

Les registres représentent pour le Gardien un outil très précieux : ils regorgent d'informations qui aideront les investigateurs à comprendre la menace qui pèse sur la Terre.
À cette fin, ils mettent en évidence les échanges organisés entre les différents cultes qui œuvrent au retour de Nyarlathotep. Nous les avons voulus aussi complets que possible, quitte à dérouter les plus novices des investigateurs.
Par conséquent, libre à vous, Gardien, de l'adapter pour vos joueurs. Mais il serait dommage de passer à côté car les informations dispensées (noms, matériels, expéditeur, destinataires, moyen d'expédition etc.) faciliteront grandement les recherches des investigateurs.
Bien entendu, les registres proposés ne sont que des « extraits » qui orientent les Joueurs vers de nouvelles destinations. Aussi, n'hésitez pas à les compléter ou les modifier pour influencer le choix de leur prochaine destination. Alors oui, c'est vrai ; c'est « mal » de leurrer le libre arbitre de ses joueurs. Mais si cela peut favoriser l'évolution de la pression qui pèse sur eux, ils ne vous en seront que plus reconnaissants à la fin ! Donc, outre le réalisme que représentent les registres, ils offrent aussi un formidable outil scénaristique.
À consommer sans modération !

Si les investigateurs décident de cambrioler l'entrepôt Emerson, cela se fera sans grande difficulté, car il n'est pas surveillé la nuit - si ce n'est des rondes de police dans le secteur des docks. Le rez-de-chaussée est composé d'un grand hangar rempli de tout un tas de caisses de toutes tailles, rangées avec plus ou moins de bonheur, mais il est facile de se déplacer - voire de se cacher - dans les travées composées par les caisses. Il faut environ 2h pour en faire le tour, mais sans rien apprendre. Un escalier intérieur monte vers l'étage, qui est composé de trois pièces en enfilade. La première est une petite salle d'attente avec quatre chaises et des affiches sur le droit maritime aux murs, la seconde est celle de la secrétaire d'Emerson qui comporte un bureau et des meubles pour ranger les dossiers des clients et des employés - on peut y trouver différents bons de commande pour plusieurs sociétés, ainsi que des références à Silas N'Kwane à l'adresse de la Boutique Ju-Ju pour livraison de commandes faites à Ahja Singh (test de Trouver Objet Caché pour les trouver rapidement, sinon au bout d'une heure de recherches). La troisième pièce est le bureau d'Arthur Emerson, dont le mobilier est composé d'un bureau de belle facture et quelques chaises. Dans l'un des tiroirs du bureau se trouve un livre de compte dans lequel il est possible de découvrir rapidement les mêmes références à Silas N'Kwane et sa boutique ainsi qu'à Ahja Singh. Les adresses respectives de la Boutique Ju-Ju et d'Ahja Singh sont présentes sur tous les documents.
Voir « La Boutique de l'Horreur » page 47 pour plus de détails sur la Boutique Ju-Ju et « Ahja Singh », page 55, pour plus de détails sur l'exportateur de Mombasa.

Les dossiers du Dr Huston

Après l'annonce du décès du Dr Huston, la totalité des documents médicaux en sa possession ont été expédiés au Bureau des Affaires Médicales, et peuvent donc être retrouvés par les investigateurs dans leurs locaux. Les fiches du Dr Huston ont été soigneusement emballées, étiquetées et entreposées dans une pièce adjacente au

EMERSON IMPORT

EMERSON IMPORT

Aide de jeu NY-17 - Extrait des registres d'Emerson Import (cf livret annexes)

secrétariat. L'arrêt de la Cour a finalement décidé que ces dossiers étaient de nature médicale, bien que de vieux médecins se soient pendant longtemps opposés à cette décision. Ce sont donc maintenant des dossiers confidentiels : seuls les héritiers de Huston, les patients concernés ou un médecin poursuivant des recherches autorisées peuvent légitimement y accéder. Le secrétaire du Bureau, M. Adrian Ferris, contrôle l'accès à ces dossiers et ne s'en laisse pas compter. Le Baratin ne marche pas avec lui, mais un médecin de l'État de New York pourrait le faire fléchir par la réussite d'un test de Crédit.

Les bureaux des Affaires Médicales sont situés sur Park Avenue, 61e Rue. Il y a toujours un garde en faction dans le vestibule ; un vigile fait le tour des bureaux toutes les heures entre 6 et 18 heures. Les bureaux qui nous intéressent constituent la suite 1002.

Les fiches ne contiennent pas grand-chose en rapport avec l'affaire. La réussite d'un test d'Intuition suggère à l'investigateur qui les lit que plus Huston en savait sur Carlyle, moins il voulait en écrire. Vous êtes libre d'y inclure d'autres renseignements, comme le suicide d'Imelda Bosch.

Le dossier Erica Carlyle

Contrairement au dossier Roger Carlyle, celui d'Erica ne mérite pas une Aide de Jeu. Il concerne seulement quelques consultations anodines pour lesquelles Huston a obtenu des honoraires scandaleux (90$ la séance). Huston note qu'elle semble préoccupée par ses rapports avec son frère Roger, mais qu'elle possède une personnalité remarquablement affirmée. Il ajoute même qu'il a rarement eu l'occasion de voir une telle capacité d'adaptation à la tourmente de la vie. Il lui a suggéré de lui envoyer Roger.

Le dossier Roger Carlyle

Aide de jeu NY-18 (voir page suivante)

C'est un simple dossier intitulé Carlyle, Roger V.W. Il contient les notes correspondant à une vingtaine d'entretiens répartis sur un an.

Utilité du document : La meilleure source possible en ce qui concerne l'état d'esprit de Roger Carlyle avant qu'il n'embarque pour Londres et Le Caire.

Articles sur les assassinats liés à la Langue Sanglante

Premier assassinat lié à la Langue Sanglante

Aide de jeu NY-19

Utilité du document : première victime du Culte recensée dans la presse. Affaire classée sans suite.

Seule une réussite spéciale d'Intelligence permet de repérer cet article. En effet, à cette époque et particulièrement dans ce quartier, l'annonce du meurtre d'un nègre ne fait généralement pas l'objet d'un article. Mais l'étrange cruauté du crime, non révélée dans l'article, n'est pas passée inaperçue.

Black, Negro & Nigger

À l'époque, « Noir » (Black) était une injure, alors que « Nègre » (Negro) était d'une grande politesse, confinant presque à la pédanterie. L'expression « gens de couleur » (colored) dénotait de la part des Américains blancs une attitude ségrégationniste légèrement péjorative et, dans l'ouest et le sud-ouest, s'appliquait aussi aux Asiatiques et aux Amérindiens. Le terme « Nègro » (Nigger) était largement employé, mais il s'agissait toujours d'une insulte, sauf quand les Noirs l'utilisaient entre eux. Il n'existait pas d'autre appellation pratique...

Vigilance	65%
Langues	
Anglais (Langue maternelle)	90%
Arabe	15%
Pidgin	20%

Combat	
• Revolver cal.45 Dégâts 1D10+2	40%
• Bagarre	50%
• Arts martiaux	50%

Arthur Emerson

(Indépendant/Neutre)

Arthur Emerson est un gros homme de taille moyenne, environ 50 ans, la calvitie cachée par une casquette. Le propriétaire de la société Emerson Import est un américain patriotique et xénophobe, bien qu'il travaille avec des minorités si nécessaire, car l'argent n'a pas d'odeur. Il répondra volontiers aux investigateurs pour peu qu'il n'y ait que des blancs, mais préviendra la police également s'il a le moindre doute pour faire avancer l'enquête sur la mort d'Elias. Emerson n'est pas sensible au charme féminin.

Arthur Emerson

Niveau : ordinaire
(cf. tableau p. **306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou p. **206** de la 6e édition française).

Compétence
Discuter affaires avec des blancs 65%

Aide de jeu NY-19 - Premier assassinat lié à la Langue Sanglante

Appel à témoin

La police a découvert ce matin le corps sans vie d'un Nègre d'une vingtaine d'années, dans Harlem. Malheureusement, l'état de la victime n'a pas permis de l'identifier.

Si vous êtes sans nouvelle d'un proche correspondant à cette description succincte, merci de contacter la police sans attendre.

New York Pillar/Riposte,
23 novembre 1922

CARLYLE, ROGER VANE WORTHINGTON

Premier rendez-vous : 11 janvier 1918

Référence : Erica Carlyle

Plus proche parente : Erica Carlyle

Cédant à l'insistance de sa sœur, M. Roger Carlyle est venu me voir ce matin. Il minimise la gravité de son état mental, mais avoue qu'il éprouve quelques difficultés à dormir, difficultés provoquées par un rêve récurrent dans lequel une voix lointaine l'appelle. (À noter : cette voix l'appelle par son deuxième prénom, Vane, celui que M. Carlyle utilise lorsqu'il pense à lui-même.) Carlyle marche vers cette voix et doit lutter contre un brouillard filamenteux qui semble entourer celui qui l'appelle.

Cet appelant est un homme — grand, maigre, sombre. Sur son front brûle une croix ansée inversée. En continuant sur ce thème égyptien (C. affirme ne s'être jamais intéressé à l'Égypte), l'homme lève les mains vers C., les paumes en l'air. C. voit son propre visage dessiné sur la paume gauche et une étrange pyramide asymétrique sur la paume droite.

L'appelant joint alors les mains et C. quitte le sol pour flotter dans l'espace. Il s'arrête devant un assemblage de formes monstrueuses, des humains aux membres bestiaux, munis de griffes et de serres, et d'autres éléments méconnaissables. Tous entourent une boule palpitante d'énergie jaune dans laquelle C. reconnaît un autre aspect de l'appelant. La boule l'attire en elle ; il s'y fond et voit à travers des yeux qui ne sont pas les siens. Un immense triangle apparaît dans le néant, asymétrique comme l'était la pyramide. C. entend alors l'appelant lui dire : « Et deviens avec moi un dieu ». Des millions de formes et silhouettes étranges se précipitent dans le triangle et C. se réveille.

C. ne considère pas ce rêve comme un cauchemar, bien qu'il perturbe son sommeil. Il affirme y trouver un sentiment d'exaltation et croit être l'objet d'un appel authentique. Je pense plutôt qu'il ne sait que décider à ce sujet. Cette incapacité à décider semble caractériser l'essentiel de sa vie.

18 septembre 1918

Il l'appelle M'Weru, Anastasia, ma Prêtresse. Elle l'obsède. Rien d'étonnant : une dévotion extérieure lui permet sans doute d'apaiser l'incroyable tension générée par ses contradictions mégalomanes. Elle va constituer une terrible rivale pour mon autorité.

Le 3 décembre 1918

Si je ne le suis pas, C. menace de me dénoncer. Si je le suis, je ne serais plus en position de conduire l'analyse. Quel sera alors mon rôle ?

Aide de jeu NY-18
Le dossier Roger Carlyle

Troisième assassinat lié à la Langue Sanglante

Aide de jeu NY-21

Utilité du document : Troisième victime du culte référencée par la presse. La nature de la victime (blanche) dément la thèse d'un lien racial entre les victimes.

Un homme retrouvé mort et défiguré

C'est une découverte pour le moins sinistre qu'ont fait les ser-
vices de la voirie de Manhattan ce matin. En effet, peu après
5h30, le corps d'un homme atrocement mutilé a été retrouvé
dans une benne à ordures de la rue...
La victime, blanche, d'une quarantaine d'années, s'est vue
tailler un symbole sur le front.
Elle n'a pour l'instant pas été identifiée. Une source proche
des services de police nous informe que l'acte aurait été réa-
lisé avec un long couteau.

New York Pillar/Riposte
16 juillet 1923

Aide de jeu NY-21 - Troisième assassinat lié à la Langue Sanglante

Deuxième assassinat lié à la Langue Sanglante

Aide de jeu NY-20

Utilité du document : deuxième victime du Culte recensée dans la presse.
Affaire classée sans suite.
Patrick Russel était un journaliste blanc de 32 ans, en pleine ascension dans le métier. Sans famille connue, il se consacrait entièrement à ses enquêtes toujours plus appréciées du grand public. Il travaillait généralement seul à la réalisation de ses articles qu'il vendait ensuite au journal le plus offrant.
Malgré l'expertise de ses enquêtes en cours et l'interrogatoire de ses concurrents, la police n'a pas réussi à identifier ni de suspect, ni sur quoi Russel travaillait.

Aide de jeu NY-20 - Deuxième assassinat lié à la Langue Sanglante

Massacré à son domicile !

Victime d'un Culte satanique ?

Hier matin, la dépouille de Patrick Russel a été retrouvée par un domestique.
Le corps, ou plutôt ce qu'il en restait, portait les sévices de plusieurs lacérations à l'arme blanche.
La police n'a fait aucun commentaire mais la marque tailladée sur le front de la victime laisse croire que la victime a fait l'objet d'un odieux culte satanique.

New York Pillar/Riposte
2 Avril 1923

Quatrième assassinat lié à la Langue Sanglante

Aide de jeu NY-22

Utilité du document : Quatrième victime du Culte. Cet article n'apporte pas d'information supplémentaire.

Une victime de plus pour Scariface !

Nouvelle victime pour le meurtrier Sacrificateur. Tom Evans, cheminot de 19 ans, a été retrouvé éventré à son domicile. Comme toujours, le tueur a « signé » son crime sur le front de la victime et aucune signalisation n'a été donnée concernant le meurtrier qui parvient à opérer sans jamais être repéré.

New York Pillar/Riposte, 23 novembre 192

Aide de jeu NY-22 - Quatrième assassinat lié à la Langue Sanglante

Cinquième assassinat lié à la Langue Sanglante

Aide de jeu NY-23

Utilité du document : Cinquième victime du Culte. Cet article apporte un témoin oculaire mais aussi une fausse information sur la nature de l'assassin.

John Epsender habite toujours New York et travaille en tant qu'articlier pour le journal du Times. Si les investigateurs l'interrogent sur ce qu'il a vu, il admettra que les conditions d'observation n'étaient pas excellentes et que ses appels à l'aide n'étaient pas si bruyants que le laisse entendre la presse. Toutefois, c'est un homme intègre et il ne reviendra pas sur son témoignage.

Aide de jeu NY-23 - Cinquième assassinat lié à la Langue Sanglante

New York Pillar/Riposte, 19 février 1924

Le tueur qui scarifie le front de ses victimes depuis plusieurs mois a été aperçu la nuit dernière. John Epsender, seul témoin de la scène qui s'est déroulée dans la nuit du jeudi au vendredi témoigne « c'était un homme immense, la peau sombre, et il portait une sorte de grand couteau ». C'est la première fois qu'une personne parvient à apercevoir l'assassin.

Malheureusement, malgré les cris de la victime, Angus Masone, et les appels du témoin, le meurtrier court toujours.

Ce meurtre s'ajoute à ceux de Patrick Russel et de Tom Evans, assassinés dans les mêmes conditions : la mort est provoquée suite à plusieurs coups d'une longue arme tranchante. Pour finir, le tueur « signe » ses crimes en gravant toujours le même symbole sur le front de ses victimes.

Sixième et septième assassinats liés à la Langue Sanglante

Aide de jeu NY-24

Utilité du document : Sixième et septième victimes du Culte.

Double meurtre pour Sacriface !

Ce matin, la police a retrouvé deux corps flottant sur les rives de la Tamise. L'homme (blanc) et la femme (noire) n'ont pu être identifiés en raison des dégâts causés par l'eau. Leur mort est estimée à près de deux jours.

Seule certitude, Ô combien macabre, tous deux sont des victimes de Scariface ; les symboles sataniques gravés sur leurs fronts ne laissent aucun doute.

Nous invitons les habitants à signaler toute disparition suspecte.

New York Pillar/Riposte, 16 Juin 1924

Aide de jeu NY-24 - Sixième et septième assassinats liés à la Langue Sanglante

Aide de jeu NY-25 - Huitième assassinat lié à la Langue Sanglante

Le meurtrier « Scariface » ne serait pas seul

Hier, en début de soirée, le jeune docker Mimi si kitalii, a été assassiné
alors qu'il rentrait chez lui.
La Police n'a fait aucun commentaire mais demeure dubitative. En
effet, plusieurs éléments inhabituels entourent ce nouveau meurtre :
UN. Le symbole kabbaliste gravé sur le front de la victime est difficile-
ment reconnaissable. Doit-on y voir un nouveau rite ou un nouveau
commanditaire ?
DEUX. Un témoin affirme avoir vu plusieurs personnes prendre la
fuite avant la découverte du corps. S'agirait-il des meurtriers ?
Ces deux informations laissent planer le doute quant à l'auteur du
crime. Le tueur en série qui sévit en ville depuis près de 2 ans aurait-il
trouvé des complices ou des admirateurs ?

New York Pillar/Riposte, 4 octobre 1924

LE TUEUR SERAIT AFRICAIN !

John Epsender
(figurant)

Seul témoin du meurtre d'Angus Masone. Ce jeune articlier travaille pour le Times. Son rôle de témoin est sa chance de sortir de l'anonymat : il est donc prêt à tout pour continuer à faire parler de lui. Il n'hésitera pas romancer la scène du meurtre, quitte à en rajouter.

John adopte une attitude qui frôle le prétentieux (il est célèbre !) et sa « belle-gueule » lui attire plus d'ennuis que d'amis.

John Epsender
Jeune articlier prétentieux du Times

Niveau : ordinaire
(cf. tableau p. **306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou p. **206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Santé mentale	50
Points de vie	11
Impact	0

Compétence spécifique (ou spéciale)

Être convaincu d'être célèbre	70%

Compétences

Athlétisme	35%
Discrétion	20%
Sciences occultes	5%
Vigilance	55%

Langues

Anglais (Langue maternelle)	80%
Chinois	45%

Combat

• Bagarre	30%

Olivia de Bernardesta

Olivia de Bernardesta est une jeune femme de 32 ans brune et élancée, ancienne amie d'Hypathia Masters. Olivia est originaire d'une bonne famille bourgeoise, mais pas aussi fortunée que celle d'Hypathia. Elle ne sait presque rien, si ce n'est les détails des histoires de cœur d'Hypathia - avec Carlyle et d'autres, puis la grossesse provoquée par Raoul Luis Maria Pinera.

Les caractéristiques de ce PNJ ne sont pas données, car elles n'ont pas d'intérêt pour la campagne tant le personnage est étranger à l'histoire globale.

Raoul Luis Maria Pinera

Raoul Luis Maria Pinera est le dernier amant d'Hypathia Masters. Cet étudiant catholique marxiste est connu des services de polices comme agitateur violent. Appréhendé dans de nombreuses rixes, il est à l'origine de plusieurs manifestations révolutionnaires. Il a été expulsé du pays quelques mois après le départ de l'expédition Carlyle.

Huitième assassinat lié à la Langue Sanglante

Aide de jeu NY-25

Utilité du document : Huitième victime du Culte. Le jeune docker kényan travaille comme à New York depuis plusieurs années. Il sera très difficile d'obtenir des informations sur lui : ses fréquentations sont coriaces et bien peu loquaces.

Neuvième assassinat lié à la Langue Sanglante et meurtre d'Elias

Aide de jeu NY-26

Utilité du document : L'article officialise la mort de Jackson Elias et donne le nom de Martin Poole.

New York Pillar/Riposte, 16 janvier 1926

Le tueur qui sévit à New York depuis près de 2 ans a frappé une nouvelle fois à l'Hôtel Chelsea. La victime, Jackson Elias – écrivain pour Prospero Press – a été retrouvé atrocement mutilé et le front sacrifié de la même signature macabre.

Mais pour la première fois, plusieurs témoins ont assisté à une partie de la scène.

La thèse concernant la participation de plusieurs assassins semble se confirmer, mais la police se refuse toujours à tout commentaire, tant que les coupables n'auront pas été arrêtés. Toutefois, le Lieutenant chargé de l'enquête, Martin Poole, a laissé entendre que de nouveaux éléments pourraient faire avancer l'enquête.

L'histoire d'Hypathia Masters

Si les investigateurs décident de faire la tournée complète des informations disponibles sur les membres de l'équipe Carlyle, les données accessibles sur Hypathia Masters ne sont pas légion, et il va falloir fouiller pour tout découvrir - beaucoup d'efforts pour pas grand chose.

Hypathia Masters, ancienne conquête de Carlyle, n'a en effet rien de bien particulier si ce n'est qu'elle est la fille de son père (Georges Masters, propriétaire des sociétés d'armement Masters), et sans doute rien à voir avec une expédition de la sorte. Ce type d'information peut être obtenu auprès d'Erica Carlyle elle-même si les investigateurs arrivent à la rencontrer, soit à partir d'articles de presse, ou en interrogeant des journalistes spécialisés dans les people. Mais personne ne sera en mesure d'expliquer pourquoi Hypathia s'est décidée à partir à l'aventure, elle si insouciante et présente dans toutes les soirées mondaines.

Ce qui a forcé Hypathia à partir est une grossesse non désirée et accidentelle suite à sa fréquentation de Raoul Luis Maria Pinera, un étudiant catholique marxiste porté sur la politique et l'action révolutionnaire très en vogue à l'époque. Hypathia décida bien évidemment d'avorter, et Pinera en profita pour se mettre au vert en quittant une Amérique trop dangereuse pour lui.

Si les investigateurs sont assez malins, ils finiront par apprendre que l'ancienne meilleure amie d'Hypathia était Olivia de Bernardesta. Cette ancienne compagne de chambre d'université est restée très proche d'Hypathia jusqu'au moment de sa grossesse - elle est capable de révéler tous les détails de l'idylle et son final dramatique - puis s'est éloignée d'elle lorsque le poids de la culpabilité transforma la jeune femme mondaine insouciante en déprimée autodestructrice.

Aide de jeu NY-26 - Neuvième assassinat lié à la Langue Sanglante et meurtre d'Elias

LES TUEURS IDENTIFIÉS !


Un homme retrouvé
mort et défiguré

Les Masqu
de Nyarlath

New York

À New-York, les investigateurs apprennent la mort de Jackson Elias assassiné dans sa chambre d'hôtel. Il enquêtait sur l'expédition Carlyle dont les membres ont été massacrés quelques années plus tôt au Kenya. Engagés pour enquêter sur la mort présumée de Roger Carlyle ou liés d'amitié avec Jackson Elias, les investigateurs vont se lancer sur la piste de l'expédition disparue. Les documents dont ils disposent vont les guider vers Erica Carlyle et l'éditeur d'Elias. En enquêtant un peu, ils vont remonter la piste de Silas N'Kwane et être confrontés au culte new-yorkais de la Langue Sanglante.



ISBN 978-2-917994-44-3
9 782917 994443



Les Masques de Nyarlathotep

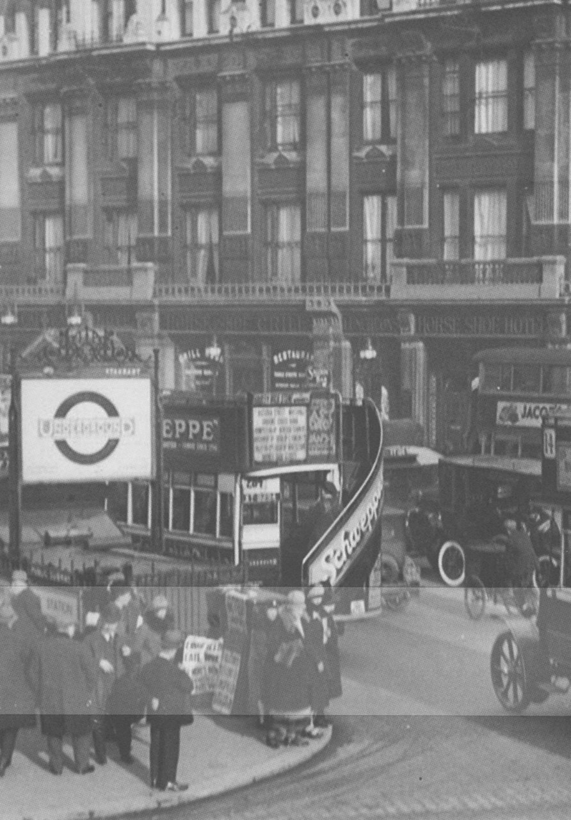
Londres



L'Appel de Cthulhu

Éditions Sans-Détour

Table des matières


EPPE
JACO


THE COURT
LYA DE PUTTI
THE LOVE SLAVE
VILMA BANKY
SHOULD ONE MARRY?
THE LOVE SLAVE
GERTRUDE LAWRENCE
"OH KAY!"
KING'S CROSS
TOTTENHAM COURT RD

Londres

Londres

« L'incroyable prétention de ceux qui avaient discouru sur la malignité des Entités Anciennes le laissait songeur. Croyaient-ils qu'Elles pouvaient interrompre leurs rêves éternels pour écraser l'humanité de Leur fureur ? A-t-on jamais vu, se demandait-il, un mammouth s'acharner sur un ver de terre ? »

H.P. Lovecraft,
À Travers les Portes de la Clé d'Argent

Nous sommes en début d'année dans les rues de Londres. Voyage pour vos sens.

- **Visuel, couleurs.** Le coton blanc laisse encore quelques traces. Sous un ciel maussade se teinte une ville dont les devantures des bâtiments constituent autant d'allées multicolores entre deux édifices pompeux de pierre blanche.
- **Visuel, formes**. De petits immeubles collés les uns aux autres dans d'étroites rues tortueuses lorsque l'on quitte les grandes artères jouxtant les parcs qui reverdissent.
- **Sons.** Crieurs, klaxons, Big Ben, sifflets de bobbies.
- **Odeurs.** Curry, poulet frit, bière avec quelques relents de Tamise ou d'égout.
- **Toucher.** Humide, que voulez vous ? Vivement la prochaine éclaircie !

Cadre & Ambiance

« L'enfer ressemble beaucoup à Londres : Une ville surpeuplée et enfumée. »

Percy Bysshe Shelley

Malgré l'importance qu'occupe Londres sur le plan international, la capitale cultive toujours une réalité bien particulière : une terre riche en fantômes, spectres et autres apparitions.
Ces histoires passionnent les Anglais, et il faut bien reconnaître que le smog contribue à renforcer l'étrangeté du paysage.

Le Smog

Londres est célèbre pour ses brouillards, véritables purées de pois, parfois surnommés *London peculiars*, que l'on appelle maintenant le smog. Produits par le chauffage au charbon, les fumées d'usine et la pollution, ces bancs de brume sont souvent piégés par la cuvette de la ville. Il arrive que les piétons ne distinguent plus Big Ben depuis la rue, alors qu'il reste visible des occupants des troisièmes et quatrièmes étages.







Présentation

Dans les années 20, Londres est la plus vaste ville du monde et une des plus importantes, avec presque sept millions et demi d'habitants. Cette métropole particulièrement cosmopolite attire des gens venus de toute l'Europe, de l'Empire britannique et d'Amérique. Centre commercial et financier, Londres est aussi la capitale des élégances. Les Britanniques n'en sont pas moins réputés pour leur arrogance xénophobe — un héritage de l'époque victorienne où leur pays était la plus grande puissance économique et militaire du monde — et tendent à considérer tous les étrangers comme moins respectables qu'eux-mêmes.
Non contente d'être la cité la plus peuplée du monde, Londres est aussi la plus riche. Par la suite, New York l'emportera, mais à l'époque qui nous intéresse, la cité sur la Tamise est le phare de notre civilisation. Les constructions ont été interrompues par la Grande Guerre, mais elles ont repris depuis, en dépit des grèves et des conflits syndicaux.

Histoire récente

Les Londoniens ont senti la Grande Guerre changer leur ville et leur façon de vivre. Rapprochés les uns des autres par la peur de voir les zeppelins allemands détruire leur capitale, ils ont pris conscience, pour la première fois, de sa vulnérabilité. Malgré le peu de dommages infligés par les raids de ces dirigeables, leur impact psychologique a été significatif.
Le bref boom économique qui suit la guerre fait disparaître les restrictions sur les voyages hors des frontières et le rationnement. L'économie de la capitale bénéficie d'investissements étrangers et la nouvelle économie de marché multiplie les emplois de cols blancs. Les travailleurs de la classe moyenne se font plus nombreux et prennent l'habitude de manger à l'extérieur et de se retrouver entre amis à la fin de la journée. Des restaurants aux prix raisonnables ouvrent pour les accueillir.
Les cinémas et les night-clubs du West End se multiplient pour répondre à la soif de distraction du public.
La morale et les manières semblent se libérer au rythme dansant des orchestres de jazz.
Voici quelques informations que vous pourrez saupoudrer dans vos descriptions ou en gros titres des journaux pour donner plus corps aux scénarios de ce chapitre.

Il apparait très difficile de prévoir l'étendue de tels brouillards, mais la visibilité y est extrêmement réduite et il est presque impossible de s'y déplacer. Les couleurs de ces purées de pois vont du blanc cassé au sépia, et jusqu'au vert maladif qui lui a valu son nom. Parfois, de la brume s'élève de la Tamise et imprègne l'ensemble de ses relents humides.
Ce paysage donne à Londres un caractère à la fois fantastique et angoissant.

« Londres est une ville de brouillards et de charbon de terre : au bout de huit jours, une chemise n'y est plus mettable »
– Henri Monnier

Repas traditionnel anglais

Si les investigateurs déclinent le très traditionnel english breakfast (œufs, bacon, saucisses, tomates, haricots blancs etc.), il reste le Sunday roast, composé de gigot, du Yorkshire pudding (pâte feuilletée), de légumes vapeur (carottes, petits pois, pommes de terre) et son gravy (jus de viande), accompagnés de bière et suivis d'un pudding pour terminer.

Événements en 1925

- 10 janvier : A Londres, la Commission des Alliés repousse l'échéance de l'évacuation de la Rhénanie, puisque les Allemands n'ont pas respecté les conditions de désarmement.
- 18 mars : Un incendie détruit deux étages du musée de sire de Madame Tussaud.
- 4 au 12 mai : Échec de la grève générale.
- 9 mai : Le roi préside à l'ouverture de la deu-

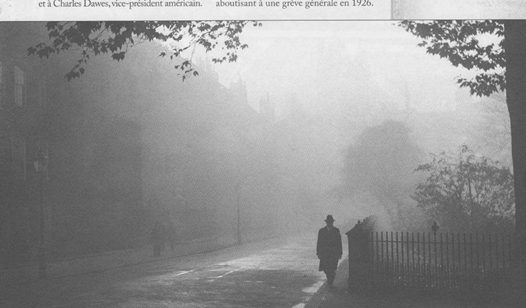
xième édition de l'Exposition de l'Empire britannique à Wembley.
- 13 mai : La Grande-Bretagne réinstaure l'étalon or.
- 18 mai : Les syndicats réunis dans la Trade Union Congress (TUC) déclarent que la lettre de Zinoviev est un faux.
- 28 mai : Le ministre de l'Intérieur interdit l'accès du pays à tous les « subversifs » connus.
- 13 mai : Le Gold Bullion Standard Act rétablit la libre convertibilité de la livre en or.
- 11 juin : Premier meurtre aérien connu : un joaillier londonien est jeté d'un aéroplane.
- 20 juin : Les autorités britanniques de Hong Kong répondent à l'appel à la grève générale par le blocus de Canton.
- 23 juin : Les fusiliers marins britanniques et français de Canton tirent sur la foule qui voulait envahir les concessions étrangères depuis leurs positions sur l'île Shamian, tuant 52 manifestants et en blessant 117.
- 21 juillet - Vendredi rouge : Pour prévenir une grève, le Premier ministre accorde aux mineurs un dédommagement spécial en attendant une négociation dans le conflit salarial.
- 19 août : Les autorités chinoises de Canton interdisent aux navires britanniques et japonais d'approcher ou de quitter les ports de la région.
- Septembre : L'Angleterre est emportée par la mode du charleston.
- 31 octobre : Fin de l'Exposition de l'Empire britannique.
- 16 novembre : Le pilote Alan Cobham quitte l'Angleterre pour rejoindre l'Afrique du Sud.
- 3 décembre : La Commission frontalière se sépare sans proposer de nouveaux tracés pour la frontière entre l'Irlande du Nord et du Sud.
- 10 décembre : A Oslo, le prix Nobel de la paix est attribué à Sir Joseph Austen Chamberlain, ministre britannique des Affaires étrangères, et à Charles Dawes, vice-président américain.
- Une des neuf arches de Waterloo Bridge s'affaisse. Celui-ci est temporairement fermé à la circulation.
- *« No, No Nanette »*, comédie musicale, remplit le Palace pour sa chanson *« Tea for Two »*. Cette chanson peut être utilisée comme inspiration musicale.

Personnalités de 1925

- **Stanley Baldwin**, homme politique, est Premier Ministre.
- **Winston Churchill**, homme politique, est chancelier de l'Échiquier (ministre des finances).
- **David Lloyd George**, homme politique, est le chef du Parti Libéral.
- **George Bernard Shaw**, dramaturge, reçoit le Prix Nobel de Littérature pour sa pièce de 1923, Sainte Jeanne.
- **George V**, Roi d'Angleterre.
- **George Galli**, acteur vedette du cinéma muet, disparaît d'une chambre du Savoy Hotel.
- **Orville Wright**, aviateur, offre son premier avion au Science Museum.
- **Jacob Epstein**, sculpteur, réalise des nus pour Hyde Park qui choquent l'opinion publique par leur caractère sexuel marqué.
- **Sir Basile Thompson**, préfet de police, se fait arrêter en décembre pour indécence publique à Hyde Park.

Ambiance sociale en 1925

Le retour à l'étalon or mis en place par Churchill provoquera la dévaluation de la monnaie, l'arrivée du chômage, la grève des mineurs débutant au printemps 1925 et aboutisant à une grève générale en 1926.




Fondation Penhew
Boutique de Tewfik
Pyramide Bleue
Domicile des Shipley
ZOOLOGICAL GARDENS
ST PANCRAS
UNIVERSITY COLLEGE
MADAME TUSSAUDS
BRITISH MUSEUM
WALLACE COLLECTION
NEW OXFORD STR.
OXFORD
ROYAL ACADEMY
PALL MALL
BUCKINGHAM PALACE
BIRD CAGE WALK
WESTMINSTER ABBEY
KENSINGTON ROAD
ROYAL ALBERT HALL
IMPERIAL INSTITUTE
THE ORATORY
VICTORIA & ALBERT MUSEUM
ROMAN CATH. CATHEDRAL
TATE GALLERY
CHELSEA HOSPITAL
FULHAM ROAD
CONSTITUTION HILL


British Museum
Fleet Street (Le Scoop)
New Scotland Yard
TWO SHILLINGS NET
CASSELL'S
GUIDE TO
LONDON
GEOGRAPHIA (1923)
55 FLEET STREET LONDON
PRODUCED AND PUBLISHED BY
CLERKENWELL
HOLBORN
STRAND
FLEET STR.
CHEAPSIDE
ST PAULS CATHEDRAL
QUEEN VICTORIA STR.
BANK OF ENGLAND
LEADENHALL STR.
FENCHURCH STR.
WHITECHAPEL HIGH ST.
COMMERCIAL ROAD
THE MONUMENT
THE TOWER
ROYAL MINT
TOWER HILL
LONDON BRIDGE
TOOLEY
SOUTHWARK
WATERLOO
BLACKFRIARS ROAD
BOROUGH HIGH STREET
GREAT DOVER STREET
NEW KENT ROAD
WESTMINSTER
HACKNEY RD.
KINGSLAND
HOXTON
LAW COURTS
THE TEMPLE

LONDRES
ET SES ENVIRONS

Géographie

Le Comté de Londres s'étend sur trente mille hectares pour des dimensions extrêmes de 16 x 18 kilomètres. Cet enchevêtrement de rues et bâtiments pourrait cacher n'importe quoi, d'autant que chaque quartier possède ses propres caractéristiques.

Plusieurs quartiers sont développés plus loin (cf. centres d'intérêt, page 18), mais voici une petite vue d'ensemble de cette cité tentaculaire :

- **Les quartiers les plus riches** de la ville se trouvent au nord de la Tamise : le West End, la majeure partie de Westminster et certaines parties de Chelsea, Kensington, Paddington et Marylebone.
- **Les palais et ministères** qui symbolisent Londres dans les esprits se trouvent à Westminster, les adresses les plus recherchées à Mayfair (à l'est de Hyde Park), Belgravia (au sud de Hyde Park), Kensington (à l'ouest de Belgravia) et Chelsea (au sud de Belgravia et Kensington).
- **La City** occupe environ trois cents hectares au nord de la Tamise, à l'intérieur des murs médiévaux. C'est dans ce centre économique de l'Empire britannique que se concentrent les terminaux de chemin de fer.
- **Plus au nord**, on trouve les quartiers de la classe moyenne et des artisans.
- **Les rues misérables** de l'East End - Stepney, Bethnal, Green, Limehouse, Shoreditch, etc. - contrastent brutalement avec les quartiers environnants. La même pauvreté règne le long de la rive sud de la Tamise entre Battersea et Greenwich. Un auteur de l'époque écrivait que « même dans les quartiers les plus riches, à Westminster ou ailleurs, on rencontre des îlots de misère, petits mais clairement délimités... ».
- **Plus au sud**, le paysage urbain devient progressivement banlieusard, destiné à la classe moyenne.
- **Soho**, le quartier des prostituées, des publicitaires et de certaines administrations, est cité à plusieurs reprises. Il est grossièrement délimité par Oxford Street, Regent Street, Charing Cross Road et Piccadilly Circus.

Températures annuelles à Londres

Mois	Jan	Fev	Mar	Avr	Mai	Juin	Juil	Août	Sep	Oct	Nov	Dec
T max. (°C)	7	7	10	13	16	20	22	21	19	15	10	8
T mini. (°C)	1	1	2	4	7	11	12	12	10	9	6	4

Repères géographiques

L'expression « the City of London » ne se traduit pas littéralement par « la ville de Londres ». La City est la plus vieille partie de la capitale, autrefois entourée des murs de la Londinium romaine. Le Londres actuel englobe la City mais aussi tous les autres quartiers de la capitale.

Il est également assez fréquent que les Londoniens fassent référence à « Londres Sud » ou « Londres Nord » quand un lieu est, strictement parlant, dans la partie sud-est ou nord-ouest de la ville. Dans le langage courant, la division se fait entre ce qui est au sud et au nord de la Tamise. Pratiquement tout ce qui se trouve au sud de la Tamise est déclaré « Londres Sud ». « Londres Est » est, par exemple, considéré comme étant entièrement au nord du fleuve.

Climat

L'Angleterre jouit d'un climat maritime tempéré, ce qui signifie qu'il y fait rarement très froid, mais aussi rarement chaud. Les particularités de ce climat sont l'humidité et la fréquence élevée des changements climatiques : soleil et pluie alternent dans la même journée sans prévenir.

Informations pratiques

Vie quotidienne

Langues

Voici une petite liste des langues, en plus de l'anglais, pouvant être croisées dans ce chapitre :

- **Hindi** : langue la plus parlée en Inde.
- **Panjâbi** : langue parlée au Penjab (en Inde et au Pakistan).
- **Sanskrit** : langue autrefois parlée dans le sous-continent indien.
- **Urdu** : langue parlée au Pakistan.
- **Pidgin** : langue véhiculaire (version simplifiée servant de moyen de communication entre populations de langues différentes) créée sur le vocabulaire d'une langue de base souvent européenne.

Banques et Monnaie

Voici les principales banques où retirer des livres sterling :

- Bank of England
- Barclays
- C. Hoare & Co
- Campbell & Coutts
- Lloyds
- Midland Bank
- National Provincial Bank
- Royal Bank of Scotland
- Westminster Bank Ltd

Le système monétaire britannique utilisé est inchangé depuis le XVIIIe siècle : 12 pence pour 1 shilling et 20 shillings pour 1 livre sterling (£).



Forces de l'ordre

La police britannique des années 20 est très différente de celle que nous connaissons. Chaque comté ou grande ville dispose de sa propre force de police, bien que certains possèdent des forces communes couvrant plus d'un comté.
Ces forces ne sont généralement pas armées mais profitent d'une large autonomie. En rase campagne, l'arme de service peut être autorisée.

Port d'arme

La possession et le port d'arme au Royaume-Uni en 1925 dépendent du Firearms Act (Loi sur les Armes à Feu) de 1920. Cette loi sera valable jusqu'en 1937, moment où elle ne sera plus jugée suffisante pour lutter contre la possession illégale d'armes à feu par les criminels.





Picadilly Circus

Les licences d'armes à feu définissent le droit d'en posséder une, mais également le nombre de munitions qui peuvent être achetées et conservées. Une licence de port d'arme peut s'adjoindre à celle de possession, notamment pour des cas d'auto-défense, en particulier pour les forces de l'ordre. Ces licences sont attribuées par le Chief Constable (chef de la police) local ou sous son autorité, suite à une lettre de motivation rédigée par le demandeur qui doit démontrer une réelle utilité. Les licences définies par le Firearms Act ne concernent que les armes à canon rainuré, et non les fusils de chasse ou les mousquets, qui sont donc, eux, en libre accès.
En cas de violation de la loi, le port d'arme illégal fait encourir à l'accusé une amende de 50£, un maximum de trois mois d'emprisonnement, assortis ou non de travaux forcés.
Il est à noter qu'à l'époque, le Royaume-Uni, l'un des pays modernes les moins équipés, compte très peu d'armes. D'ailleurs, la chasse est considérée comme une activité élitiste et aristocratique. La fin de la Grande Guerre a un peu changé la donne car de nombreux ex-soldats ont conservé ou acquis une arme, cause probable du changement de la loi en 1920, par crainte de l'augmentation de la criminalité.
Ainsi, il sera difficile à des étrangers de se procurer des armes, que ce soit auprès de détaillants ou bien d'amis locaux. Cependant, dans une grande ville comme Londres, ils pourront aisément acheter un fusil de chasse et des cartouches - mais l'usage en dehors d'une activité de chasse avec un permis est proscrit.

Communications

En 1925, les moyens de communication les plus utilisés sont le courrier et le télégramme. Le service postal est très efficace, avec plusieurs levées par jour, mais le télégramme reste la manière la plus fiable et rapide d'envoyer un message.
Le téléphone fonctionne, en passant par un opérateur, mais reste peu répandu.





Journaux

Dans les années 20, les quotidiens sont nombreux, pour toutes les bourses et de toutes les qualités. Les principaux quotidiens sont :

- **Le Times** : la voix reconnue de la Grande-Bretagne, qui bénéficie d'une réputation internationale. Les nouvelles politiques dominent, mais on y trouve aussi des critiques littéraires ou théâtrales, ainsi que des petites annonces.
- **Le Daily Telegraph** : ce journal séduit par ses articles documentés, rédigés par des experts, traitant des usages chez les fortunés, de mode féminine et d'intérieur. Il est très populaire, surtout grâce à l'efficacité de ses coups publicitaires.

Religion(s)

Dans les années 20, la Grande-Bretagne reste une société très chrétienne (protestante), davantage qu'aujourd'hui.

De nombreuses découvertes scientifiques, le darwinisme en particulier, sèment le trouble dans la foi des Hommes, mais la majorité de la population continue d'aller à l'église tous les dimanches.

Se déplacer

Dans les années 20, les bus, les tramways et le métro connaissent leurs records d'affluence. Quelques Londoniens possèdent déjà une voiture particulière, mais presque tout le monde vit en banlieue et travaille en ville. On voit fréquemment des gens en tenue de soirée se rendre au théâtre en bus ou en métro (le terme britannique sera « underground » [souterrain] ou « tube », cette dernière appellation trouvant peut-être son origine dans les tubes des messageries pneumatiques déjà très utilisées dans la capitale).

- **Le « tube »** : Le métro londonien est un méli-mélo de tunnels développé sans

Un policier régulant le trafic à l'angle de Hyde Park





Cabines téléphoniques
à Charing Cross Station

concertation par de nombreuses petites compagnies. Avant la guerre, l'Américain Charles Tyson Yerkes, constructeur du réseau surélevé de Chicago, réunit ces tunnels sans qu'ils n'aient jamais été prévus pour s'intégrer dans un système global. De fait, ils virent, tortillent et comptent nombre d'impasses, passages et stations abandonnés.

- **Les « trams »** : La municipalité possède neuf lignes électrifiées de tramways, moins chers que le bus. Les trams commencent leur service avant les autres modes de transport et sont souvent plus appréciés.
- **Les omnibus** : Les bus à impériale, découverte de la London General Omnibus Company, desservent presque toute la ville. Dans les années 20, on en compte quatre mille dans les rues de Londres. Les premiers bus de nuit apparaissent en 1920.
- **Les taxis :** Londres compte encore plusieurs dizaines de taxis hippomobiles « Hansom » en 1925, mais les taxis automobiles sont beaucoup plus nombreux. Ils transportent jusqu'à quatre passagers.
- **Les automobiles :** Parmi l'aristocratie, l'automobile commence à remplacer les véhicules hippomobiles au tournant du siècle. Dans les années 20, la plupart des gens fortunés possèdent une automobile. Néanmoins, le pays n'est pas encore équipé en conséquence, et les stations-service comme les garages sont rares. Déjà à l'époque, Rolls Royce produit la meilleure voiture et la plus rapide.

Prétexte à scénario

Les courses au trésor en automobile sont la grande mode de cette brillante jeunesse. Le conducteur de chaque véhicule, généralement plein de passagers, reçoit une énigme qui, une fois résolue, le mène à une autre énigme, etc. Les voitures font la course pour être les premières à trouver l'énigme suivante cachée dans un arbre creux, une borne, un monument ancien, ou autre. La dernière énigme conduit généralement à une fête donnée dans un endroit perdu où le gagnant n'a plus qu'à ramasser son trésor, généralement constitué de bouteilles d'alcool.
Une telle chasse au trésor peut constituer la base d'un scénario de *L'Appel de Cthulhu* original.

Un escalator
du métro londonien vers 1930

Sortir

Hôtels

- **Thistle Hyde Park** : établissement élégant, avec la touche intime d'un hôtel victorien, proche du West End, d'Oxford Street, et de Hyde Park.
- **Hotel Russell** : dans Bloomsbury, belle représentation d'architecture victorienne.
- **Millennium Bailey's Hotel** : dans le quartier de Kensington, un des plus anciens hôtels de Londres, l'édifice datant de 1876, à proximité de Covent Garden, de Piccadilly et de Kensington High Street.
- **Sir Christopher Wren's House Hotel** : charmante maison surplombant le magnifique château de Windsor, à proximité de la Tamise.



UNDERGROUND
RAILWAYS OF LONDON

Plan du metro londonien, juin 1927

• **Sheraton Park Lane Hotel** : situé dans un quartier animé de Piccadilly, mélange de charme historique et de classe contemporaine.





Pubs

Les pubs britanniques sont une institution et le « local » (le pub le plus près de chez soi) représente un bon endroit pour l'investigateur, qu'il doive payer à boire à quelqu'un ou écouter quelque rumeur autour d'une bière amère et chambrée, la boisson traditionnelle. Nombreux sont les établissements où l'on boit strictement entre hommes, avec un mépris unanime pour toute femme qui prétendrait y consommer.
Des serveurs prennent les commandes aux tables et pas seulement au comptoir. Les pubs ouvrent pour l'heure du déjeuner et en soirée jusqu'à 23 heures.
Quelques pubs de grande renommée sont présentés dans les quartiers de Londres.

Centres d'intérêt

Les quartiers de Londres

La City

La raison d'être (en français dans le texte) de la City a toujours été de faire du commerce et de l'argent. Le « Square Mile », comme on



l'appelait, était le cœur financier de l'Empire britannique. Si la densité de bâtiments y est assez élevée, peu de gens y vivent réellement. Dans les années 20, différentes classes sociales y travaillent à diverses heures, et la City s'anime à leur arrivée. La journée démarre au petit matin avec les postiers et se termine vers 22 heures lorsque les gardiens de nuit allument les lampes à gaz.

À cette heure et jusqu'à minuit, la City est pratiquement déserte, exception faite de la police et des pompiers.

La police de la City a toujours été indépendante de la police métropolitaine, dont la juridiction dépasse celle de Londres.

Quelques lieux notables :

- **General Post Office** (la Poste Centrale) : Le siège de la Poste Centrale occupe trois pâtés de maisons entre Aldergate et Holburn. La construction d'une voie ferrée souterraine va permettre le transport du courrier de Paddington à Whitechapel. Dans Godliman Street se trouve la Post Office Special Investigations Unit, où le M.I.5 ouvre les lettres et met les téléphones sur écoute.
- **Fleet Street :** Fleet Street tire son nom de la rivière Fleet qui coule sous la chaussée. Dans les années 20, il s'agit du cœur de la presse londonienne. Les cafés restent ouverts toute



la nuit pour s'occuper des employés qui travaillent sur l'édition du lendemain. L'agence de presse Reuters elle-même est installée au sud de Fleet Street. Les bureaux du Times se dressent sur Printing House Square, près de Queen Victoria Street.

- **Cathédrale St. Paul :** Sur Ludgate Hill. L'endroit est un lieu de culte depuis l'époque romaine ; un temple consacré à Diane y avait été érigé. La cathédrale a été reconstruite par Sir Christopher Wren entre 1675 et 1710, après le Grand Incendie. Son dôme est un des traits marquants de Londres. L'édifice, aux fondations de mauvaise qualité, risquait de s'effondrer sous l'effet des vibrations dues à la circulation. Des travaux de restauration ont commencé en 1923, avec diverses étapes dans les années suivantes. La cathédrale ne rouvrira qu'en juin 1930.
- **Le Monument :** Sur Monument Street. Cette colonne dorique de 61 mètres de haut, érigée pour commémorer le Grand Incendie de Londres, se dresse pour indiquer où le sinistre a débuté.
- **Le Chesshire Cheese Pub :** L'un des plus célèbres pubs de Londres. Il se caractérise par ses plafonds bas, ses tables sur tréteaux et la sciure sur le sol. La crypte du monastère de Whitefriar, qui remonte au XIV[e] siècle, s'étend sous le bar, en sous-sol. À cette époque, le pub possède un perroquet particulièrement mal embouché, cadeau d'un vieux marin, reçu par le propriétaire dans une boîte à cigare. Les jurons du volatile font maintenant partie intégrante de la vie de la taverne. Il a sûrement insulté plusieurs fois les investigateurs journalistes et peut-être même connaît-il leurs noms !
- **Dirty Dick's Pub :** Un des plus célèbres pubs de la City, sur Bishopsgate, près du Monument. Il appartenait à un dandy du XVIII[e] siècle qui refusa définitivement de se laver après la mort de sa fiancée. Ce pub sordide a été maintenu dans l'état déplorable où on l'a trouvé après la mort de son propriétaire, avec ses chats momifiés, ses squelettes de souris et ses toiles d'araignée.

Westminster

Westminster est le centre du gouvernement de l'Empire britannique. On y trouve les Chambres du Parlement, Buckingham Palace, l'abbaye de Westminster, ainsi que les bureaux et résidences officielles des ministres. Westminster s'étend de Sloane Street à la Tamise.

Quelques lieux notables :

- **Les Chambres du Parlement :** Sur Parliament Square. Le bâtiment de style gothique possède plus de trois kilomètres de couloirs, mille pièces et cent escaliers, avec des bibliothèques et des salles à manger

donnant sur le fleuve. Son principal architecte, Augustus Welby Pugin, est mort fou l'année de son achèvement.
Surmontant le Parlement, le clocher de Big Ben a toujours été un point de repère de la capitale.

- **New Scotland Yard :** sur l'embankment. New Scotland Yard est le quartier général de la Police Métropolitaine de 1890 à 1967. Son portail en fer forgé est gardé par des policiers et l'endroit est normalement fermé au public. Les investigateurs doivent, en principe, signaler les crimes au poste de police local, mais des contacts à Scotland Yard n'en restent pas moins utiles. New Scotland Yard abrite le Black Museum (Musée Noir), où sont entreposés des objets liés aux crimes les plus abominables.
- **Buckingham Palace :** Résidence officielle des rois d'Angleterre. Aucune partie du palais ou de ses immenses jardins n'est accessible au public.

Bloomsbury

Bloomsbury, qui rayonne autour de Russell Square, est réputé pour ses intellectuels, écrivains et artistes. Il s'étend au nord de New Oxford Street et à l'est de Tottenham Court Road, et sa limite nord, Euston Road, comprend trois terminaux importants de chemins de fer.
Les investigateurs ont toutes les chances de se rendre à Bloomsbury pour visiter le British Museum.

Lieu notable :

- **Le British Museum :** Sur Great Russell Street. Fondé en 1753, il abrite des objets inestimables tels que les Marbres d'Elgin et la Pierre de Rosette. Cette dernière, découverte en Égypte en 1799 et rapportée en Angleterre en 1902, porte des textes parallèles en hiéroglyphes, égyptien démotique et grec classique. Cette clé a permis à Champollion de déchiffrer, enfin, les hiéroglyphes.
Dans les années 20, la British Library fait partie du British Museum et la fameuse salle de lecture circulaire, avec son toit en dôme et ses classeurs métalliques amovibles, est ouverte au public. Seule cette dernière salle est accessible au public, qui doit se munir au préalable d'une carte de lecteur. Celle-ci s'obtient sur demande écrite démontrant le sérieux des recherches envisagées. L'entrée est gratuite et la bibliothèque ouverte de 9 heures à 18 heures. La salle de lecture ne contient qu'une sélection de travaux de référence et les catalogues de la bibliothèque. Pour obtenir chaque livre, les lecteurs remplissent une demande précisant le numéro d'étagère inscrit dans le catalogue. L'ouvrage demandé est apporté directement à leur place, généralement en moins d'une heure.





West End, Soho

Le West End est limité par le Strand au sud, Oxford Street au nord, Bond Street à l'ouest et Kingsway à l'est. Cette zone commerciale de Londres réunit aussi la plupart de ses théâtres, restaurants et autres lieux de détente. Après la guerre, le West End connaît une importante modernisation. Avec ses éclairages au néon, il devient la vitrine du Londres nocturne. De grands cinémas clinquants jaillissent autour de Leicester Square et de nouveaux night-clubs accueillent les Bright Young Things. Avec un nombre de restaurants en constante augmentation pendant et après la guerre, il devient de plus en plus pratique et à la mode de manger dehors après le travail.

Quelques lieux notables :

- **Savoy Hotel :** Le Savoy Hotel est réputé pour les célébrités qui y ont séjourné, comme Louis Armstrong qui passait, dit-on, ses journées au lit à jouer de la trompette. Superstitieux, cet établissement conserve un chat empaillé, Kaspar, que l'on installe à toute tablée de treize convives. Kaspar reçoit serviette, couverts et un repas complet afin d'être véritablement le quatorzième hôte. En 1925, George Galli, vedette du cinéma muet, disparaît d'une de ses suites ; on ne le retrouvera que trente ans plus tard, dans un village français dont il est devenu curé.
- **Seven Dials :** Plus au nord se trouve Seven Dials, où sept ruelles étroites se rejoignent. Une colonne surmontée d'une horloge se dressait là, mais elle fut démolie par les rumeurs de trésor enfoui sous sa base.
  Dans les années 20, les rues voisines abritent plusieurs échoppes de naturalistes et fournisseurs en livres occultes et autres accessoires. Ce secteur, considéré comme malsain et mal fréquenté, acquiert une certaine célébrité grâce au roman d'Agatha Christie, *Les Sept Cadrans*. La romancière situe le fictif Club des Sept Cadrans à proximité, dans Huntstanton Street, et lui attribue une clientèle de Bright Young Things, prostituées, riches amateurs de sensations fortes et membres de la mystérieuse organisation des Sept Cadrans.

Chelsea

Chelsea, à l'ouest de Sloane Square, est une zone résidentielle au passé artistique et culturel. Dans les années 20, c'est un quartier miteux mais cosmopolite avec des rangées de pittoresques petites maisons attenantes. Dans la station de métro de Sloane Square, un conduit canalise la rivière souterraine Westbourne.

Kensington

Kensington, un imposant quartier résidentiel aux vastes maisons, s'étend entre la Tamise et Hyde Park. Kensington Palace a abrité de nombreux souverains.



La Tamise

Vingt ponts entre Tower et Kew voulaient savoir ce que le fleuve savait car ils étaient jeunes et la Tamise était vieille. Et voilà l'histoire que le fleuve contait.
Rudyard Kipling, *The River's Tale*, 1911.

La Tamise symbolise le pouvoir politique et commercial de Londres, une porte vers l'Europe. Pendant des siècles, elle alimente les docks de Londres, l'élément central de la plus grande cité commerciale du monde. Dans les années 20, le port grouille d'une activité incessante où (presque) tous les vaisseaux des océans chargent et déchargent leurs marchandises.
La journée fait place à une marée humaine bigarrée et frénétique qui disparaît à la tombée du jour. Alors, le brouillard se lève la faune change radicalement, pour devenir le royaume des prostituées et des voleurs.

L'Essex

L'Essex est un comté d'Angleterre situé au nord-est de Londres, que l'on inclut parfois dans le « Grand Londres ». Verdoyant, doucement vallonné (son point culminant ne dépassant pas les cent cinquante mètres d'altitude), ses calmes étendues bercent la Tamise jusqu'à ce qu'elle se jette dans la Mer du Nord.
Ce pays rural est parsemé de quelques agglomérations notables telles que Brentwood, Chelmsford, Colchester, Harlow et Ilford. De ville en ville, sur les petites routes de l'arrière pays, vous croiserez en chemin vieilles demeures en pierres apparentes, propriétés esseulées nichées dans la lande ou au bord des marais, restes de fortifications plus ou moins habités.
La région précise qui nous intéressera dans la campagne se situe près de la côte est, une dizaine de kilomètres sous Harwich, près d'un coin marécageux, « The Twizzle ». Demandez donc votre chemin aux autochtones plus ou moins volubiles...







La fraternité du Pharaon Noir
(branche londonienne)



Adorateur de la Fraternité
(Figurant)

On en croise de deux types. L'initié participe aux soirées dans l'Essex et en connaît au sujet de la Fraternité, contrairement au traîne-savate, opportuniste et cherche-grabuge souvent payé par la Fraternité. Ils sont très souvent de type arabe, pratiquant un anglais teinté d'un fort accent, et vêtus de ce que la société peut fournir à ses pauvres en termes de costumes élimés et vieux manteaux rapiécés : une sorte de triste caricature du célèbre port anglais si distingué.

L'initié de la Fraternité

Niveau : ordinaire
(cf. tableau **p. 306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou **p. 206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	0

Compétence spécifique (ou spéciale)

Faire entrer dans la Fraternité... de force	65%

Compétences

Athlétisme	50%
Baratin	25%
Conduite	40%
Serrurerie	40%
Discrétion	65%
Mythe de Cthulhu	1 à 5%
Négociation	15%
Pickpocket	15%
Sciences occultes	05%
Vigilance	50%

Langues

Arabe/Anglais (Langue maternelle)	45%
Anglais/Arabe	25%

Combat

• Cran d'Arrêt Dégâts 1D4+2	55%
• Pied de chaise Dégâts 1D6+2	55%
• Matraque * Dégâts 1D6+2	55%
• Bagarre	65%

* : Ces hommes sont des experts de la matraque. Si leur attaque est réussie, opposez les dégâts infligés à la moitié des points de CON de la victime sur la Table de Résistance. Si les dégâts l'emportent, la victime est inconsciente et perd tout de même les PV correspondants.

D'abord uniquement composée de domestiques égyptiens, elle accueille depuis peu une proportion égale d'Indiens, d'Arabes et de Blancs dépravés. Le culte est assez modeste et sa hiérarchie reste toujours très égyptienne. Son nom se réfère à un avatar égyptien de Nyarlathotep qui aurait régné en secret sur l'Égypte des pharaons, invisible et omniprésent.

La Fraternité sert ici les intérêts de la Fondation Penhew (Sir Aubrey Penhew avait accompagné l'expédition Carlyle). Ses rites ont lieu en plein air dans divers sites anglais. Deux de ses principaux chefs vivent à Londres : Edward Gavigan, Directeur de la Fondation Penhew, et Tewfik al-Sayed, qui tient une petite boutique d'épices dans Soho. Ce sont deux hommes intelligents, dangereux et fous.

L'arme fétiche du culte est un gourdin court, serti d'une pointe unique. On brise d'abord les membres des blasphémateurs à l'aide de ce bâton, avant de leur enfoncer la pointe dans le cœur. La Fraternité ne signe ses crimes par aucune rune et ses membres utilisent rarement les armes à feu. Les femmes ne sont pas admises en tant que membres actifs. Dernièrement, un artiste dérangé de New York a sculpté une Ankh dont le sommet était incliné ou brisé. Allons-nous vers une réunion de la Langue Sanglante et de la Fraternité ?
Inspirations : *Le Secret de la pyramide*, film réalisé par Barry Levinson en 1985.

Interactions avec les investigateurs

Il y a peu de chances que la Fraternité soit au courant des agissements précédents des investigateurs à moins que ce chapitre ne soit l'épilogue de la campagne. Leurs soupçons ne seront éveillés et les filatures ne débuteront que si l'on s'intéresse de trop près à leurs agissements. Rencontrer Gavigan en fait partie, bien sûr. Toute menace considérée comme sérieuse sera éliminée.

Leur mode opératoire : rôder aux coins des rues, utiliser des chauffeurs à leur solde, et quand il le faut agir, plutôt de nuit, en essayant d'isoler un membre du groupe.

Effectifs

Le Culte possède une direction bicéphale, avec deux représentants, l'un européen, Edward Gavigan, responsable de la Fondation Penhew, et le second d'origine égyptienne, Tewfik al-Sayed. Les deux hommes, bien que mandatés par le Grand Prêtre du Culte au Caire, sont en fait rivaux, ce qui créé des tensions et des conflits d'intérêts. Mais ces deux hommes se valent, et chacun a besoin de l'autre, ce qui limite leurs oppositions. Il est cependant certain que si l'un pouvait prendre l'ascendant sur l'autre, il ne se gênerait pas pour l'écraser.

Le reste du Culte est composé d'adorateurs provenant de tous les milieux. Gavigan concentre autour de lui les adorateurs anglais, dont quatre personnes travaillant à la Fondation pour la sécurité des précieux artefacts de la pièce secrète, tandis qu'al-Sayed rassemble les adorateurs d'origine nord-africaine. Ceci permet une plus grande discrétion des activités. Certains adorateurs restent à temps complet dans la maison Misr, pour la surveillance ou l'étude.

En tout, le Culte compte environ trois cents à quatre cents membres, équitablement répartis entre Européens et Nord-Africains. Au cours des rituels, environ deux cents d'entre eux arrivent à se réunir de manière systématique, mais le chiffre peut varier en fonction des besoins du gardien.

La Brigade légère de Gavigan

Lorsqu'il a besoin de réaliser de petits travaux nécessitant des interventions discrètes sur le territoire britannique ou à l'étranger, Gavigan dispose d'un petit groupe de trois hommes prêts à tout. Il s'agit de Sir Loyd-Magham, de Monsieur Petiboo

et de George Bayley. Monsieur Petiboo est l'homme qui a suivi Elias jusqu'à New York et qui a indiqué son hôtel au culte de la Langue Sanglante.

Ces trois hommes font partie des adorateurs qui convoient les objets ou les livres du Mythe vers d'autres destinations. Ce sont également des tueurs implacables. Si Gavigan juge les investigateurs dangereux, ou s'il est informé de leur progression par un autre membre du Grand Projet, il lancera ses chiens sur les traces des gêneurs.

De son côté, Gavigan ne quittera pas Londres, car il a trop peur que Tewfik ne le double au sein du Culte. Cependant, il n'aura pas d'autre choix que d'obtempérer si un ordre de Shakti l'enjoint à se rendre à l'étranger. On peut d'ailleurs imaginer que Gavigan se déplace pour le grand final, invité par Penhew à assister au décollage de la fusée.

Rites

Les cérémonies, que ce soient celles des nuits sans lune ou les cérémonies sexuelles plus fréquentes, se déroulent à l'extérieur, autour d'un obélisque (localisé sur la carte de l'Île) abondamment gravé de hiéroglyphes. Il est taillé dans une pierre noire apportée d'un autre monde. Les hiéroglyphes sont un poème à la louange du Pharaon Noir. Des anneaux de fer fixés dans la pierre servent à lier les poignets des victimes sacrificielles, généralement quatre, une pour chaque coin de l'obélisque.

Les cérémonies se déroulent toujours de nuit, au plus fort de l'obscurité. Des torches éclairent la scène. Les investigateurs devront sérieusement se rapprocher s'ils veulent discerner autre chose qu'une agitation confuse et la danse des flammes. Les tuniques des adorateurs oscillent au rythme d'une musique orientale — flûtes, tambourins, ouds, petites cymbales, etc. Gavigan et Tewfik donnent le bon exemple en assistant à toutes les cérémonies. Ils portent tous deux l'habit de prêtre et les sceptres jumeaux qui leur confèrent un pouvoir considérable. Les rituels de la Fraternité sont plus formels et complexes que ceux de la Langue Sanglante, mais ils n'en sont pas moins barbares.

Le rite de mort

Il a lieu tous les mois lunaires. Les victimes sont lentement et méthodiquement battues à mort ; un ultime coup de pointe dans le cœur apporte le coup de grâce. Lorsque le dernier sacrifié trépasse, 1D3 Shantaks atterrissent au milieu des adorateurs (caractéristiques ci-contre). Les fidèles font assaut de violence pour enfourcher ces monstres (à raison d'un par monture) qui doivent les emporter vers Azathoth et sa cour infernale. Aucun d'entre eux n'est jamais revenu bien sûr. Les laissés pour compte se consolent en dévorant les cadavres des sacrifiés. Lorsqu'il n'en reste plus que les os, un sortilège de Flétrissement vient pulvériser ces restes.

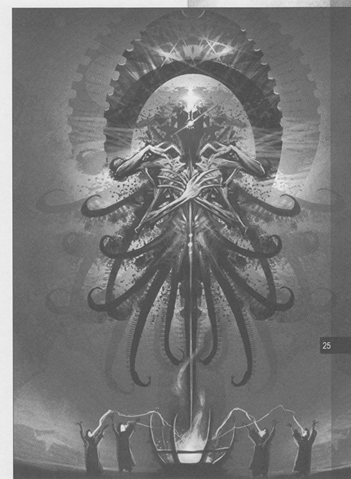
Ces cérémonies sont abominables et un tel spectacle est à peine soutenable, même à bonne distance. Les investigateurs perdent 1/1D6 points de SAN pour la cérémonie et 0/1D6 pour les Shantaks. Perturber le rite de mort soulève la fureur des adorateurs. Tous se précipitent en brandissant leur gourdin à pointe, tandis que Gavigan et Tewfik lancent leurs sortilèges.

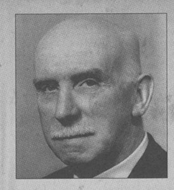
Le traîne-savate de l'Empire britannique

Niveau : faible
(cf. tableau **p. 306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou **p. 206** de la 6e édition française).

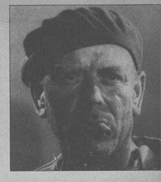
Valeurs dérivées	
Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	0

Compétence spécifique (ou spéciale)	
Harceler et provoquer	60%
Compétences	
Athlétisme	30%
Discrétion	30%
Sciences occultes	05%
Vigilance	40%
Langues	
Arabe/Anglais (Langue maternelle)	40%
Anglais/Arabe	20%
Combat	
• Cran d'Arrêt Dégâts 1D4	45%
• Pied de chaise Dégâts 1D6	45%
• Garrot Dégâts 1D3/rd FOR contre FOR pour se dégager	45%
• Bagarre	55%









Sir Loyd-Magham
(Ennemi)

Sir Loyd-Magham, 52 ans, fier de sa personne, le montre par son port de tête. Mais sous ces dehors de sir anglais de taille moyenne et bien bâti, son regard fiévreux laisse entrevoir le chaos de son esprit malade. Sir Loyd-Magham est un adorateur de la fraternité du Pharaon Noir, aux ordres de Gavigan. Ce fils de bonne famille pourri gâté ne fait que dépenser la fortune dont il est l'unique bénéficiaire. Il ne lui en reste plus beaucoup, mais les quelques bribes de prestige de son nom lui ouvrent encore des portes intéressantes pour Gavigan, qui le finance maintenant. En échange, il lui rend quelques services de convoyage. Il est devenu une sorte de petit baron du Culte, et a appri quelques trucs. C'est maintenant un véritable psychopathe qui ne cesse de jouer au grand monsieur, avec une préférence pour les rôles shakespeariens.

Sir Loyd-Magham
Adorateur de la Fraternité
du Pharaon Noir, homme de main de Gavigan

Niveau : supérieur
(cf. tableau **p. 306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou **p. 206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Points de Magie	12
Santé Mentale	0

Compétence spécifique (ou spéciale)

Servir la Fraternité en lord pervers	65%

Compétences

Athlétisme	50%
Baratin	75%
Contacts et Ressources	55%
Crédit	60%
Discrétion	45%
Équitation	65%
Imposture	50%
Jeu : Cricket	70%
Mythe de Cthulhu	03%
Savoir Vivre	80%
Sciences occultes	05%
Vigilance	70%

Langues

Anglais (Langue maternelle)	90%
Latin	35%
Espagnol	25%
Chinois	10%
Italien	10%

Combat

• Canne Épée Dégâts 1D6+2	55%
• Gourdin du culte Dégâts 1D6+2	55 %
• Revolver cal. 38 Dégâts 1D10	55%

• **Sortilèges :** Contacter une Goule, Invoquer/Contrôler un Byakhee

Monsieur Petiboo
(Ennemi)

Monsieur Petiboo est un adorateur de la fraternité du Pharaon Noir, aux ordres de Gavigan. Cet homme roux de 38 ans, de petite taille, toujours vêtu d'un costume de mauvaise facture, porte un chapeau melon. Il parait juvénile, mais son âge réel semble difficile à définir en fait, entre vingt et trente ans. Petiboo est un ancien du cirque qui a travaillé un temps pour une bande de voleurs avant d'arriver dans le culte. Ce sadique aime faire souffrir ses victimes avec ses couteaux.

Monsieur Petiboo
Adorateur de la Fraternité
du Pharaon Noir, homme de main de Gavigan

Niveau : ordinaire
(cf. tableau **p. 306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou **p. 206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	10
Santé Mentale	0

Compétence spécifique (ou spéciale)

Faire souffrir longtemps	70%

Compétences

Athlétisme	70%
Conduite	45%
Discrétion	75%
Sciences occultes	05%
Vigilance	80%

Langues

Anglais (Langue maternelle)	45%

Combat

• Poignard Dégâts 1D4+2	75%
• Gourdin du culte Dégâts 1D6	75 %
• Couteau de lancer Dégâts 1D4	70%
• Bagarre	60%

Georges Bayley
(Ennemi)

Georges Bayley, 31 ans, est un adorateur de la fraternité du Pharaon Noir, aux ordres de Gavigan. Cet homme de grande taille a pour caractéristique principale d'avoir des mains gigantesques, pour un corps d'exception en taille aussi bien en hauteur qu'en largeur. Il passe difficilement inaperçu. C'est une brute épaisse qui adore s'amuser à briser un à un les os de ses victimes, pour finir par leur écraser la boîte crânienne entre ses mains. Bayley est invariablement habillé en docker, avec sa chemise bleue et son pantalon marron trop court, un bonnet de marin noir sur la tête, quels que soient le temps et les circonstances.

Georges Bayley
Adorateur de la Fraternité
du Pharaon Noir, homme de main de Gavigan

Niveau : ordinaire
(cf. tableau **p. 306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou **p. 206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Impact	+3
Points de Vie	16
Santé Mentale	0

Compétence spécifique (ou spéciale)

Aplatir	85%

Compétences

Athlétisme	50%
Discrétion	10%
Sciences occultes	05%
Vigilance	30%

Langues

Anglais (Langue maternelle)	45%

Combat

• Gourdin du culte Dégâts 1D6+3	60%
• Boxe	90%

Le rite sexuel

Il se déroule chaque semaine ou presque, selon le bon plaisir des prêtres. Au cours de cette cérémonie, des humains capturés par les adorateurs sont violés par 1D8 Autres Dieux Inférieurs spécialement envoyés par Nyarlathotep à cette fin. Ces rites visent à transformer la société humaine en initiant de nouveaux cultes dédiés à ces Dieux Inférieurs, dont les adorateurs voueront leur existence aux serviteurs du Chaos Rampant.

Les préliminaires sont vite écourtés, car ces dieux immondes sont impatients de souiller leurs victimes par leurs actes obscènes et écœurants. Les hommes et les femmes capturés sont enchaînés à l'obélisque et des pieux fichés dans le sol à proximité. Les adorateurs du beau sexe entament une sarabande frénétique et lascive autour d'eux, tandis que les hommes attendent patiemment. Lorsque les Autres Dieux Inférieurs sont repus, ils regagnent leur plan d'existence. Bien que leurs actes ne menacent pas immédiatement la vie des victimes, ils ne manquent pas d'épouvanter les observateurs. Assister à la cérémonie coûte 1/1D6 points de SAN aux investigateurs et l'arrivée de chaque Dieu Inférieur 1/1D20 points de SAN supplémentaires. Après le départ des dieux, les adorateurs mâles sont autorisés à assouvir leurs bas instincts.

Il y a 5% de chances pour qu'une victime de sexe féminin mette au monde un enfant affecté de mêmes étranges altérations physiques que son violeur divin. Le culte espère de ces enfants qu'ils deviendront à l'âge adulte des prêtres des Dieux Extérieurs. On efface magiquement tout souvenir que leurs mères pourraient garder de l'événement mais les malheureuses restent tourmentées par d'affreux cauchemars. Les prêtres accordent parfois à certains adorateurs l'insigne honneur d'une participation à ses orgies. Ceux-ci sont alors autorisés à garder en mémoire les détails répugnants des faveurs reçues. Les investigateurs capturés de belle APP sont des victimes toutes désignées de ces viols rituels. Interrompre un rite sexuel équivaut à un suicide : il y a 50% de chances pour que les Autres Dieux Inférieurs se joignent à la chasse.

Pour récompenser leur soumission, Nyarlathotep donne à ses prêtres des pouvoirs supérieurs et, quelquefois, des connaissances particulières. Il leur fournit aussi des renseignements sur les ennemis du culte. Ainsi, de toute évidence élus de leur dieu, ils n'ont pas de mal à se faire obéir. Ce n'est qu'entre prêtres qu'il existe des frictions.

Lieux de rencontre

La Fraternité possède différents lieux propres. Le plus important est la maison Misr (cf. page 46), située à l'extérieur de Londres, où l'essentiel des rituels se déroulent. L'un des autres lieux clés est la Fondation Penhew, repaire de Gavigan, mais qui n'est pas exclusivement utilisée par le culte, bien qu'il y conserve un grand nombre d'objets et d'artefacts en relation avec le Mythe. Le dernier endroit important est l'appartement du second personnage emblématique du culte, Tewfik al-Sayed, et sa boutique au rez-de-chaussée.

La Fraternité utilise également le club la Pyramide Bleue pour trouver des victimes pour les sacrifices des rituels. Enfin, sur les bords de la Tamise, dans les docks de Limehouse, les entrepôts illégaux de l'indien Chabout permettent d'abriter les objets échangés avec les autres cultes à travers le monde.

Sans être un lieu fixe, la Fraternité se sert également du navire le Vent d'Ivoire qui convoie les objets entre Londres et Shanghai. Au moment de l'arrivée des investigateurs à Londres, le Vent d'Ivoire sera à quai et quasiment prêt à lever l'ancre.

Relations avec les autres cultes

La fraternité du Pharaon Noir à Londres n'est autre que la branche européenne de la fraternité du Pharaon Noir d'Égypte dirigée par Omar Shakti. Les relations entre Londres et Le Caire sont importantes de ce fait, mais il reste un antagonisme local dans la compétition entre Gavigan et al-Sayed. Gavigan demeure cependant le plus actif de par sa position et son argent dans les relations avec les autres cultes. Il organise notamment tous les échanges de matériel avec eux et les récupérations à travers le monde entier, sous couvert des activités de la Fondation Penhew.

Gavigan envoie donc des objets aussi bien au culte de la Femme Boursouflée à Shanghai qu'au Culte de la Chauve-Souris des Sables en Australie ou bien encore à la Langue Sanglante à Nairobi. Il dispose de plusieurs dizaines d'adorateurs de tous bords, dont certains lui servent de convoyeurs pour amener ou aller chercher les objets liés au Mythe que possède la Fondation Penhew, et en particulier les livres occultes.


TO STRAND
and
WATERLOO
BRIDGE

L'aventure

Fiche résumé

Où d'inquiétantes découvertes attendent les investigateurs dans le brouillard londonien. Ils y croisent divers magiciens et entités aux pouvoirs fantastiques.

En quelques mots...

Les investigateurs arrivent à Londres avec pour contacts Mickey Mahoney, le rédacteur en chef du « Scoop », et James Barrington, l'inspecteur de Scotland Yard que Jackson avait rencontré avant son retour à New York. Ils vont s'entretenir avec Edward Gavigan, directeur de la Fondation Penhew et Grand Prêtre de la fraternité du Pharaon Noir. Une surveillance de Gavigan les conduira vers l'autre Grand Prête du culte, Tewfik al-Sayed, et le club La Pyramide Bleue fréquenté par les deux hommes. Depuis le club, la piste remontera jusqu'à la propriété campagnarde de Gavigan où se déroulent les rituels sacrificiels de la Fraternité.

Enjeux

- **Contacter Mickey Mahoney et James Barrington.** Jackson Elias s'est entretenu avec eux avant de rejoindre New York. Les investigateurs pourront découvrir les pistes qu'il suivait à Londres. De plus, ces deux individus peuvent leur fournir informations, ressources et contacts.
- **S'entretenir avec Edward Gavigan.** Le directeur de la Fondation Penhew apportera aux investigateurs des informations sur Sir Aubrey Penhew et l'expédition Carlyle. En revanche, cet entretien marquera également le début de leur surveillance par la fraternité du Pharaon Noir. Certains ouvrages et objets liés au Mythe se trouvent dans une pièce secrète de la Fondation.
- **Se rendre au club La Pyramide Bleue.** Les investigateurs seront abordés par la danseuse Yalesha. Elle leur fournira des informations sur la Fraternité ainsi que l'identité d'un de ses membres. Ils apprendront ainsi qu'une fois par mois, Tewfik al-Sayed emmène un groupe d'individus à bord d'un camion à l'extérieur de la ville.
- **Localiser la demeure campagnarde de Gavigan.** Suivre le camion de Tewfik al-Sayed conduira les investigateurs à la maison Misr. Le lieu, bien gardé, est le site cérémoniel de la Fraternité. Ils seront témoins d'un rituel incluant la venue de créatures monstrueuses. Ils pourront découvrir d'autres indices liés à l'expédition, ainsi que des objets et ouvrages du Mythe dans l'atelier de Gavigan.

Récompenses

- Chaque investigateur ayant traversé ce chapitre sans finir à l'asile ou à la morgue reçoit 1 point d'Aplomb.
- Si les investigateurs se rendent à la maison Misr et assistent à un rite de mort ou un rite sexuel, ils acquièrent 1 point en Mythe de Cthulhu.
- Si les investigateurs ont découvert la véritable nature de Ssathasaa, ils reçoivent 1 point en Mythe de Cthulhu.
- Le démantèlement de la branche londonienne de la Fraternité leur permet de regagner :
  - si le test d'Intuition est réussi : la moitié des points de SAN perdus durant ce chapitre,
  - si le test d'Intuition est un échec : 1D10 points de SAN à concurrence de la moitié des points de SAN perdus durant ce chapitre.
- Si les investigateurs ne se sont pas rendu à la maison Misr et n'ont pas mis un terme aux agissements du culte londonien, ils ne récupèrent aucun point de SAN.
- Les investigateurs reçoivent toutes les progressions auxquelles ils peuvent prétendre dans chaque compétence.

Ambiance

Dans ce chapitre, les affaires sérieuses vont débuter. Dès que les investigateurs s'entretiennent avec Edward Gavigan, ils seront sous la surveillance de la Fraternité. Tandis qu'ils remonteront les pistes laissées par Elias, ils découvriront les affaires du culte, avec pour conséquence d'être épiés, menacés, voire attaqués par ses membres s'ils s'obstinent. En parallèle, l'une des pistes laissées par Elias conduira les investigateurs vers une affaire n'ayant aucun lien avec l'expédition, mais tout aussi meurtrière : un peintre aliéné et un homme serpent. Enfin, le final à la villa Misr où se déroulera un rituel en présence de plusieurs créatures monstrueuses risque de mettre à mal la santé mentale et la vie des investigateurs.

À l'affiche

Mickey Mahoney
Journaliste et rédacteur « Le Scoop » à Londres. Elias s'est entretenu avec lui et a fouillé ses archives pour enquêter sur le culte de la Fraternité.

James Barrington
Inspecteur à Scotland Yard. Il enquête sur une série de meurtres rituels. Elias lui a appris que ces meurtres étaient l'œuvre du culte égyptien la fraternité du Pharaon Noir.

Edward Gavigan
Directeur de la Fondation Penhew et Grand Prêtre de la fraternité du Pharaon Noir. Dès qu'il rencontre les investigateurs, il accorde une importance toute particulière à leurs découvertes et à leurs agissements.

Tewfik al-Sayed
Propriétaire d'une boutique d'épices et second Grand Prêtre de la Fraternité.

FICHE TECHNIQUE

Investigation	●●●●●
Action	●●○○○
Exploration	●●○○○
Interaction	●●●○○
Mythe	●●●○○
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Difficulté	Éprouvé
Durée estimée	🕓🕓🕓🕓🕓🕓
Nombre de joueurs (pré-tirés)	🯅🯅🯅🯅🯅
Époque	1920's



Que devrait-il se passer ?

Sur les traces de l'expédition Carlyle...

L'expédition Carlyle n'a pas laissé de vraie trace à Londres. Penhew avait fait le voyage vers l'Angleterre en premier, puis le reste du groupe l'a rejoint. L'essentiel du travail a consisté en une préparation dans les locaux de la Fondation. Donc seul Gavigan sera habilité à fournir les informations attendues par les joueurs - bien qu'ils ne doivent pas s'attendre à trouver grand-chose dans cette localité.

Rappel chronologique : Après quinze jours de traversée, l'Expédition arrive à Londres le 20 avril 1919. Une semaine de préparatifs avec les moyens de la Fondation seront suffisants pour que tout ce petit monde enfin réuni parte pour l'Égypte le 28 avril.

A la poursuite de Jackson Elias

Elias s'est activement intéressé à diverses pistes mais a dû renoncer à l'une d'entre elles (Miles Shipley). Edward Gavigan le considérait comme dangereux et l'a obligé à fuir le pays. De nombreuses personnes se souviennent d'avoir reçu la visite d'Elias. Toutes ont remarqué qu'il paraissait inquiet, perturbé, voire terrifié. Edward Gavigan est le seul qui puisse détailler l'emploi du temps d'Elias à Londres.

La mort d'Elias est directement imputable à Gavigan. Prévenu par Penhew, il a lancé la chasse à l'homme à la suite du passage de l'écrivain dans ses locaux. Gavigan a mis un homme de main sur ses talons, un adorateur qui a renseigné Silas pour finalement aboutir à une action d'élimination par la Langue Sanglante de New York. Il sera cependant impossible de le prouver à ce stade de l'enquête.

Rappel chronologique : Jackson Elias est à Londres le 25 novembre 1924 après avoir fui l'Égypte. Le 17 décembre, il quittait l'Angleterre pour regagner New York – et y connaître un destin funeste.

Mickey Mahoney

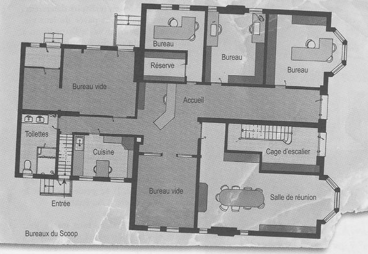
Si Jonah Kensington n'a pas parlé de Mickey Mahoney aux investigateurs, celui ou ceux en rapport avec Elias se souvient certainement des nombreuses histoires que le

Références ADJ	Origine
Pistes et indices d'Introduction	
ADJ-INT-04 L'expédition Carlyle embarque pour l'Angleterre	Presse
Pistes et indices new-yorkais	
ADJ-NY-02 Carte de visite de la Fondation Penhew	Chambre 410
ADJ-NY-12 Notes écrites par Jackson Elias à Londres	J. Kensington
NY Entretien J. Kensington	J. Kensington
Pistes et indices anglais	
Entretien Mickey Mahoney	Mickey Mahoney
ADJ-LO-01 Scoop : De nouveaux massacres	Mickey Mahoney
Entretien Inspecteur Barrington	Inspecteur Barrington
Entretien Edward Gavigan	Edward Gavigan
Surveillance Edward Gavigan	Edward Gavigan
Le panneau secret	Bureau de Gavigan
Caisses de transport (statuettes de bronze, Cthulhu Bleu)	Fondation Penhew
Surveillance Fondation Penhew	Fondation Penhew
Surveillance Tewfik al-Sayed	Tewfik al-Sayed
Club de la Pyramide Bleue	Inspecteur Barrington
Entretien Yalesha la danseuse	Yalesha la danseuse
Déplacements des adorateurs	Yalesha la danseuse
Surveillance cérémonies du culte	Maison Misr
Entrepôt de Chabout	Cargo Vent d'Ivoire
ADJ-LO-02 Extrait du registre de Gavigan	Maison Misr
ADJ-LO-03 Lettre inachevée de la main d'Edward Gavigan	Maison Misr
ADJ-LO-04 Scoop : Le Peintre de l'Horreur à l'Honneur	Mickey Mahoney
Tableau de Miles Shipley	Maison Miles Shipley (Soho)
Pistes et indices égyptiens	
ADJ-CA-05 Extrait du livre de comptes d'Omar Shakti	Demeure d'Omar Shakti
Pistes et indices kényans	
ADJ-KE-01 Extrait du registre d'Ahja Singh	Ahja Singh (Mombasa)
ADJ-KE-02 Registre de Tandoor Singh (Nairobi)	Chez Tandoor Singh (Nairobi)
Pistes et indices australiens	
ADJ-AU-02 Extrait du livre de comptes de la Compagnie Randolph	Cie Maritime Randolph (Darwin / Port Hedland)
Pistes et indices chinois	
ADJ-SH-01 Extrait des registres du Ho Fong	Ho Fong Import

défunt contait sur ce contact londonien. Cet Irlandais débraillé publie le Scoop, un tabloïd hebdomadaire. Le journaliste adore tout particulièrement les meurtres sanglants, scandales sexuels et événements étranges. Les bureaux du Scoop sont situés au deuxième étage d'un immeuble miteux de Fleet Street, près du Ludgate Circus. La mort d'Elias, dont il est informé depuis longtemps par les dépêches de presse, l'attriste beaucoup. Il aide volontiers les investigateurs mais se montre rapidement déplaisant s'il ne les juge pas à la hauteur.
Elias est venu le voir pendant son séjour à Londres et lui a promis une histoire sur un culte londonien malfaisant. Il insinuait que le culte pourrait avoir des relations haut placées. Mahoney n'a jamais eu son histoire, mais il ne désespère pas : il en offre jusqu'à quinze livres aux investigateurs. Bien sûr, Mahoney se satisfera de n'importe quelle histoire étrange ou sanglante et achète aussi à bon prix les photographies de jolis modèles en sous-vêtements (avec des articles attenants du genre « Son week-end en Cornouailles »). Mahoney est un véritable professionnel pour qui la vérité l'emporte sur toute autre considération, l'argent excepté.
Elias n'a jamais mentionné de noms, ni aucun autre détail sur le chemin que prenaient ses soupçons. Il a passé plusieurs journées à fouiller dans les archives du Scoop et Mahoney ne voit pas d'inconvénient à ce que les investigateurs en fassent autant. Il se souvient qu'Elias ne paraissait intéressé que par deux histoires. Chacune fait l'objet par la suite d'un sous-chapitre qui commence par citer l'article correspondant. Ces articles sont anonymes ; Mahoney indique qu'il a très bien pu les réécrire lui-même à partir d'une dépêche d'agence « pour leur donner un peu plus de punch ».
Ces deux pistes peuvent chacune donner lieu à une aventure indépendante. « Massacre à Soho » oppose directement les investigateurs au culte du Pharaon Noir. « Un Serpent à Soho » est bien en rapport avec le Mythe, mais pas avec l'intrigue de cette campagne.
Mahoney ne sait pas si Elias a suivi une de ces pistes. Il semblait désespéré, aux abois

Mène à...	Importance
Londres	Haute
Londres, Edward Gavigan	Haute
Mention d'un coffre dans la résidence Carlyle	Haute
Inspecteur Barrington, Mickey Mahoney (le Scoop), Edward Gavigan, Télégramme d'Elias	Haute
De nouveaux massacres, Le Peintre de l'Horreur à l'Honneur	Haute
Inspecteur Barrington	Haute
fraternité du Pharaon Noir, Fondation Penhew, Edward Gavigan, la Pyramide Bleue, Tewfik al-Sayed	Haute
fraternité du Pharaon Noir, Hotep = repos, paix	Facultatif
Tewfik al-Sayed, Maison Misr	Haute
Pièce secrète dans le sous-sol de la Fondation Penhew	Haute
Australie : Compagnie Maritime Randolph Shanghai : Ho Fong	Secondaire
Camion pour Limehouse et Punji Chabout	Haute
La Pyramide Bleue, fraternité du Pharaon Noir, Miroir de Gal	Secondaire
Tewfik al-Sayed, Yalesha la danseuse	Haute
Déplacements des adorateurs	Haute
Camion pour Maison Misr, Essex	Haute
Implication de Gavigan dans le culte anglais	Haute
Livraisons à la Fondation Penhew ; Égypte : Livraisons à Omar Shakti, Le Caire via Port Saïd ; Shanghai : Livraisons à Ho Fong Import, Shanghai via le Vent d'Ivoire	Secondaire
Nombreuses livraisons à Chabout, Vent d'Ivoire ; Égypte : Nombreuses livraisons à Shakti via Port-Saïd, Vent d'Ivoire ; Kenya : Nombreuses livraisons à Ahja Singh (Mombasa) ; Australie : Livraisons à Compagnie Maritime Randolph ; Shanghai : Nombreuses livraisons à Ho Fong Import, Chabout, Vent d'Ivoire	Haute
Sir Aubrey Penhew, Jack Brady	Haute
Miles Shipley, un serpent à Soho	Facultatif
Représente Nyarlathotep et des adorateurs de la Langue Sanglante	Facultatif
Artefacts égyptiens à la Fondation Penhew, Chabout via Port-Saïd, Vent d'Ivoire	Haute
Livraisons à la Fondation Penhew	Haute
Livraisons à la Fondation Penhew	Secondaire
Livraisons à la Fondation Penhew	Haute
Livraisons à la Fondation Penhew, Vent d'Ivoire	Haute


ABC



et il est rapidement parti pour New York (parce que Gavigan l'avait repéré, mais Mahoney l'ignore). Pour autant que sache Mahoney, la Fondation Penhew et Edward Gavigan sont au-dessus de tout soupçon.

Mahoney connaît tous les recoins de la ville et pas mal de monde à sa juste valeur. Si les investigateurs ont besoin des services d'un perceur de coffre, veulent entrer en contact avec un chef de gang ou savoir si l'inspecteur Barrington est un type honnête, Mahoney est l'homme providentiel.

Si les investigateurs ont été suivis jusqu'au Scoop et que leurs faits et gestes se révèlent dangereux pour le culte, la Fraternité envoie trois tueurs assassiner Mickey Mahoney. Ce meurtre peut être mis en scène comme vous l'entendez, à l'instar de celui d'Elias, par exemple, avec les investigateurs au premier rang.

La Fondation Penhew

La Fondation se trouve à Bloomsbury, près d'Oxford Street et du British Museum. Ce bâtiment de style victorien se distingue de ses voisins par son élégance et sa recherche. D'une hauteur équivalente, il est moins étagé et ne comporte qu'un sous-sol, un rez-de-chaussée et un premier étage. La décoration intérieure est opulente. La porte d'entrée principale est gardée par un portier ; un secrétaire musclé est installé dans le vestibule. Seule entrée publique, Gavigan tient à ce qu'elle soit toujours gardée ou verrouillée. L'homme ne manque pas de prudence.

Un rendez-vous avec Edward Gavigan n'est pas difficile à obtenir, surtout si Jackson Elias est mentionné. Gavigan aimerait beaucoup savoir ce que les investigateurs ont appris à son sujet, car il est Grand Prêtre de la fraternité du Pharaon Noir dans les îles britanniques.





Mickey Mahoney

(Allié)

Mahoney est un rouquin coriace de 43 ans, qui ne se dépare jamais de son cynisme et de son cigare. Propriétaire du Scoop, une feuille de chou spécialisée dans les scandales et les meurtres sordides, Mahoney n'est pas un homme à se laisser faire. Mais si les investigateurs peuvent lui apporter des éléments pour étayer et publier certaines pistes d'Elias, il sera preneur.

Mahoney est également une très bonne source de renseignements pour les investigateurs, car il connaît beaucoup de monde à Londres, ou en tout cas les petits travers de la haute société et des gens fortunés. Il sera toujours en mesure de fournir quelques informations ou de dégoter un moyen de se renseigner.

Mickey Mahoney
Journaliste cynique

Niveau : ordinaire
(cf. tableau **p. 306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou **p. 206** de la 6e édition française).)

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	55

Compétence spécifique (ou spéciale)
Mentir et embobiner avec aplomb 90%

Compétences

Athlétisme	15%
Baratin	75%
Comptabilité	65%
Conduite	55%
Serrurerie	55%
Discrétion	10%
Droit (Diffamation)	95%
Négociation	55%
Persuasion	65%
Psychologie	60%
Sciences humaines : histoire	35%
Sciences occultes	10%
Vigilance	25%

Langues

Anglais (Langue maternelle)	90%

Combat

• Bagarre	55%
• Lee-Enfield cal.303	55%
Dégâts 2D6+4	



Une rue typique de Bloomsbury

Un solide coffre-fort moderne luit dans un coin de la pièce, la porte légèrement entrebâillée. Gavigan accueille les investigateurs sans réserve aucune. Il confirme que M. Elias l'a questionné au sujet de la participation de Sir Aubrey à l'expédition Carlyle et se montre affligé par la nouvelle de sa mort. Il ne l'a rencontré qu'une seule fois, mais veut bien essayer de se remémorer leur conversation (sur une réussite de Psychologie, la cuirasse de Gavigan est prise en défaut : ses traits se contractent nerveusement quand on l'interroge sur les activités d'Elias à Londres, activités sur lesquelles il affirme ne rien savoir).

Gavigan explique que Carlyle avait obtenu des renseignements - par l'intermédiaire d'une mystérieuse Africaine, apparemment - sur une époque obscure de l'histoire égyptienne qui intéressait beaucoup Sir Aubrey. Dans ces temps reculés, un sorcier aurait régné sur la Vallée du Nil. Hélas, soupire Gavigan, toute l'histoire n'était qu'une escroquerie. Une fois en Égypte, la jeune femme a disparu avec les fonds de l'expédition, peut-être 3500 £ anglaises. « Entre hommes du monde, je crois pouvoir dire que si Carlyle n'a pas regretté une seconde la perte d'argent, il s'est montré très affecté par la trahison de sa maîtresse. »

Craignant que la chaleur et la déception égyptienne n'affectent gravement l'état de santé de son ami, et le sien, Hypathia Masters avait suggéré que le groupe passe les mois d'été sur les hauts plateaux relativement tempérés du Kenya. C'était pour elle une merveilleuse occasion d'essayer de nouveaux objectifs photographiques sur la faune africaine. Là-bas, ils se sont égarés en territoire dangereux, une erreur qu'ils ont payée de leur vie. L'essentiel des archives de l'expédition a aussi été perdu car Sir Aubrey (toujours loyal envers Carlyle) les avait emportées avec lui : il voulait y travailler sans attendre, pendant que ses souvenirs des fouilles étaient encore frais. « Où qu'il soit, elles l'accompagnent », indique Gavigan pour en finir avec l'expédition et ses archives.

Si les investigateurs s'enquièrent d'éventuelles lettres envoyées par Sir Aubrey à la Fondation, Gavigan en confirme l'existence mais explique qu'elles concernent beaucoup le jeune Carlyle. Il ne pense pas avoir le droit de les montrer à des étrangers.

L'expédition a malgré tout mis à jour divers objets intéressants appartenant à d'autres époques. Un bon nombre d'excavations exploratoires ont été réalisées en prévision d'une étude systématique du site de Dhashûr par Sir Aubrey. Certains sites secondaires ont aussi été découverts dans le désert, à l'ouest de la pyramide de Gizeh. Le gouvernement égyptien a prêté plusieurs des artefacts récoltés au British Museum et autorisé l'achat de certaines pièces moins importantes par la Fondation Penhew. La plupart des découvertes sont toujours en cours de catalogage au musée égyptien du Caire, mais Gavigan montre volontiers aux investigateurs les moindres merveilles ramenées en Angleterre. Si ces derniers se disent intéressés, il les guide à travers une infinité de tessons ciselés, poteries brisées, statues sans nez et bas-reliefs où se côtoient chats et dames en tenues légères. La visite peut s'éterniser jusqu'en fin de journée ou, tout au moins, jusqu'à ce que Gavigan se persuade que les investigateurs n'ont plus rien à lui apprendre.

Gavigan confirme éventuellement que la Fondation est seule héritière de la fortune Penhew, mais il se montre alors offensé par une telle curiosité et met rapidement fin à l'entretien. Toutes les recherches prouvent qu'il a une fortune personnelle et qu'il ne tire aucun profit de cet héritage.

Surveillance

Même si Gavigan considère les investigateurs comme un danger potentiel, il est suffisamment subtil pour ne pas aussitôt lâcher ses adorateurs contre eux. Il les fait tout d'abord suivre. De temps à autre, accordez à vos joueurs des tests de Vigilance opposés à la Discrétion des adorateurs pour repérer la filature.

Si les investigateurs semblent sur le point de découvrir des secrets du culte ou son quartier général, l'offensive commence alors. Les investigateurs peuvent aussi être attaqués s'ils sont en possession d'ouvrages ou d'objets du Mythe, le Masque de Hayama ou *Les sectes secrètes d'Afrique*, par exemple. On cherche alors plus à voler qu'à tuer, et les chambres d'hôtel des investigateurs seront certainement fouillées sans ménagement.

S'ils surveillent Edward Gavigan pendant quelques jours, les investigateurs repèrent ses visites nocturnes à la boutique louche de Tewfik al-Sayed. La première a lieu la nuit qui suit leur entrevue. Cette filature est, elle aussi, soumise aux tests de Vigilance opposés à la Discrétion appropriés. La boutique n'est qu'à un quart d'heure à pied de la Fondation et Gavigan, en bon Anglais, préfère marcher. S'il découvre qu'il est suivi, il se rend dans un de ses clubs, le Diamondback, sur Tottenham Court Road. L'endroit n'entretient aucun lien avec le Mythe, mais la nourriture est excellente et plusieurs de ses membres se montrent remarquablement peu doués pour les cartes. Estomac et bourse pleins, Gavigan regagne cette nuit son appartement de Mayfair le sourire aux lèvres.

Les investigateurs qui s'introduisent par la suite dans son appartement n'y trouvent qu'ameublement élégant et garde-robe chic, bric-à-brac égyptien et excellent scotch.

L'immeuble Penhew

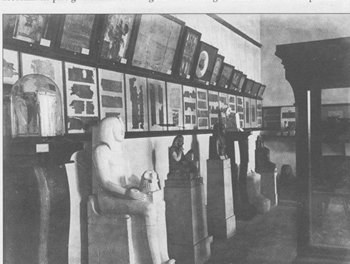
Il s'agit d'un bâtiment cossu, aux lignes sobres et étudiées, gardé 24 heures sur 24, et entouré d'une haute grille en fer forgé. À l'arrière, le portail des livraisons peut accueillir les plus gros camions. Il est généralement verrouillé par deux grosses chaînes et cadenas. Toutes les portes extérieures ont une FOR de 50, celles intérieures de 30.

Quand les investigateurs arrivent, ou s'en vont, ils remarquent peut-être quelques personnages suspects qui attendent on ne sait quoi. Certains sont anglais, d'autres arabes ou indiens. Si l'investigateur avec le plus fort POU réussit son test de volonté, ces hommes sont en train de livrer ou d'embarquer des marchandises à l'arrière du bâtiment. Leur camion peut éventuellement être suivi jusqu'aux docks de Limehouse. La filature est toujours soumise à la même procédure, mais mieux vaut ne pas être repérés cette fois-ci, sans quoi 1D8+3 adorateurs enragés attaqueront les curieux dans une ruelle obscure.

Le personnel de la Fondation

Les collections égyptiennes sont accessibles au public de 12 à 16 heures, du lundi au vendredi. Deux gardiens sont alors en faction dans le hall d'exposition. Le portier est à son poste devant la porte d'entrée de 8 à 18 heures, du lundi au vendredi. Un secrétaire/gardien reste derrière le comptoir de l'entrée principale de 8 h 30 à 18 heures, du lundi au vendredi. Le reste du temps, un unique gardien fait une ronde toutes les heures dans le bâtiment, principalement pour protéger la collection des incendies ou des dégâts des eaux. Les heures normales de bureau vont de 8 h 30 à 17 h 30, avec une pause d'une demi-heure à midi pour le petit personnel.

En comptant Edward Gavigan, la Fondation emploie un total de huit secrétaires, bibliothécaires, spécialistes, etc., ainsi que cinq gardiens et surveillants. Un unique concierge ferme et ouvre le portail des



ETAGE

Salles de collection

Collection égyptienne

Salles d'étude

REZ-DE-CHAUSSÉE

Sarcophage de la momie

Entrepôt

Bureau de Gavigan

Salle d'attente

Réserve

Bureau

Toilettes femmes

Salle d'attente

Bureau

Accueil Visiteurs

Entrée

Salle du personnel

Bibliothèque

Bureau

Ascenseur

Toilettes hommes

SOUS-SOL

Chambre secrète de Gavigan

Débarras

Cave à charbon

Toboggan à charbon

Chaudière

Ascenseur

Caisses vides

Immeuble Penhew

livraisons, déménage les articles à exposer et s'occupe des petites réparations du bâtiment. Une femme de ménage passe tous les soirs de 17 heures à minuit.

Seuls Edward Gavigan, le gardien de nuit, la femme de ménage, le secrétaire/gardien dans l'entrée et le concierge sont membres du culte. Les autres sont de loyaux sujets de la Couronne, généralement dotés de solides connaissances en égyptologie, collecte de fonds ou difficultés légales associées.

La salle d'exposition

Les objets exposés ici n'ont aucun rapport avec le culte du Pharaon Noir ou le Mythe de Cthulhu. Les pièces de rangement situées à l'avant et au fond de la salle sont pleines de classeurs à tiroirs contenant d'innombrables vestiges de l'Égypte antique, soigneusement évalués et répertoriés. Un bibliothécaire se charge de les apporter aux visiteurs accrédités. Ceux-ci sont enfermés avec l'objet dans une des salles d'étude. Quand ils ont fini d'examiner l'artefact qui les intéresse, ils doivent frapper pour qu'on les laisse sortir. L'objet réintègre alors sa vitrine ou son tiroir.

Le rez-de-chaussée

C'est le centre administratif de la Fondation. Ici, on s'occupe d'évaluer et financer les chercheurs, de négocier permis et dérogations avec les autorités égyptiennes, de préparer itinéraires et plannings. Tout ce qui concerne l'Égypte, et plus particulièrement l'Égypte pré-Alexandrine, y est analysé et archivé. Cet important travail légitime n'empêche pas Gavigan d'utiliser la Fondation pour couvrir les activités de la fraternité du Pharaon Noir. À cet étage, seul le bureau de Gavigan, ses placards et le débarras peuvent apprendre quelque chose aux investigateurs.



Les autres pièces sont des bureaux, des salles de travail pour les chercheurs invités, etc. Les bibliothèques ne renferment que des ouvrages sur l'Égypte et les investigateurs peuvent éventuellement y vérifier qu'un mystérieux sorcier a bien régné sur ce pays à une époque reculée (test de Bibliothèque, une chance toutes les heures).

Le bureau de Gavigan ne renferme rien de suspect, mais le coffre-fort (ouvert) contient cent billets de 5 £ anglaises. Ils sont flambants neufs et les numéros se suivent. Gavigan est allé les chercher à sa banque peu après son entrevue avec les investigateurs. Ceux-ci observeront peut-être cet aller-retour s'ils ont déjà commencé à le surveiller. En bon joueur d'échecs, Gavigan a décidé de les appâter avec ces billets facilement identifiables, au cas où ils viendraient fouiller son bureau.

Sur le mur nord de la pièce, plusieurs portes ouvrent sur un ensemble de placards. Un panneau secret (test de Trouver Objet Caché à -20% pour le déceler) au fond du placard central permet à Gavigan de pénétrer dans le débarras sans se faire remarquer. Des boîtes, caisses, vieux meubles, etc. y sont entassés. Un vieux sarcophage, vide et abîmé, est allongé sur le sol. Une réussite de Trouver Objet Caché ou Pister signale une surface bien précise, le long du sarcophage, où le sol est moins poussiéreux, plus usé. Si l'on appuie deux fois sur l'un des yeux du sarcophage, un moteur électrique le fait coulisser sur le côté, dévoilant une volée de marches abruptes menant dans une pièce secrète au sous-sol. Un bouton au niveau de l'escalier permet de refermer le passage. On peut déplacer le sarcophage manuellement (FOR 50). Jusqu'à six personnes peuvent unir leurs efforts à cette fin, mais le mécanisme s'en trouvera détruit.

Les fenêtres sont larges et hautes ; elles se terminent par des volets de ventilation actionnés par une manette. Murs et sol sont couverts de marbre sous un plafond à six mètres de haut. Vitrines, momies, sculptures, etc. s'alignent avec élégance dans ce volume majestueux.

La pièce secrète

Elle est isolée du reste du bâtiment par un mur de béton de trente centimètres d'épaisseur. Elle en est plus ou moins indépendante, comme une boîte dans une autre boîte. Le seul accès est l'escalier secret.

Diverses alimentations sont pourtant assez mal dissimulées : câble électrique relié au disjoncteur principal, tuyaux d'eau chaude et froide, tuyaux du chauffage central. Une prise d'air rejoint le toit et alimente la pièce en air frais par l'intermédiaire d'une pompe. Une étude de l'arrière du bâtiment et une réussite de Métier : électricité ou Bricolage permet de



repérer le conduit d'aération. Une autre réussite localise les raccords cimentés dans le mur de la cave à charbon, si le sous-sol est examiné de l'intérieur. Vous pouvez aussi autoriser des tests de Trouver Objet Caché.

Dans cette pièce, Gavigan prépare et lance ses sortilèges. On y trouve donc les composants nécessaires et les affreux ouvrages qui les détaillent. Un bureau confortable a été installé, ainsi que quelques sièges pour les réunions au sommet. Le matériel divers comprend de quoi parer à bien des éventualités : réserves de nourriture et d'eau pour trois jours, revolver et munitions, faux passeports, liasses de billets de 5 £, bougies et allumettes, vêtements de rechange, etc.



Artefacts

Le coffret

Lieu : Pièce secrète de la Fondation Penhew (cf.p. 39)

Sur ce petit coffret de bois de santal sculpté, des incrustations d'argent représentent des Vagabonds Dimensionnels courant sur toutes les surfaces. Il contient deux dagues enchantées en argent permettant d'Invoquer un Vagabond Dimensionnel si l'on connaît ce sortilège. Sur la même étagère que le coffret, s'entassent pêle-mêle ailes de chauve-souris séchées, conserves d'yeux de crapaud, griffes de vouivre, etc.

L'urne

Lieu : Pièce secrète de la Fondation Penhew (cf.p. 39)

Ce petit récipient de pierre renferme cinq doses de Poudre d'Ibn Ghazi. Il est posé à côté du coffret.

Les œuvres d'art

En bon professionnel de la culture, Gavigan possède sa propre collection privée : bas-reliefs, statues, peintures. Mais il préfère la garder dans sa pièce secrète, car elle est entièrement composée de représentations des multiples dieux et serviteurs du Mythe. Les peintures ont généralement pour support des plaques de maçonnerie ou de stuc soigneusement séparées de leur paroi d'origine. Découvertes, année après année, par les expéditions archéologiques financées par la fondation, elles ont été rapportées ici pour évaluation. Gavigan a préféré les faire disparaître et interdire ainsi les recherches qu'auraient pu susciter de telles découvertes. D'évidence, ces pièces sont, pour la plupart, égyptiennes ou proto-sumériennes ; une réussite en « Sciences humaines : Archéologie » confirme leur extrême antiquité. Une réussite de Mythe de Cthulhu montre que toutes ont trait au Mythe. Ces œuvres d'art n'ont aucun pouvoir magique mais les horreurs démentielles qu'elles dépeignent, Byakhees, Chthoniens, Goules, Shantaks,



Habitants des Sables et Vampires de Feu, justifient un test de Santé Mentale (0/1D4 points de SAN). S'ils devaient par la suite être confrontés à ces créatures, les investigateurs se souviendront les avoir vues représentées ici.

La Femme Boursouflée

La salle secrète contient aussi une pile de petites caisses de bois. Toutes sont ouvertes et vides, sauf deux. La plus grosse est étiquetée : « Ho Fong Import, 15 Kaoyang Road, Shanghai, Chine » en anglais et en chinois. La mention « À l'attention de l'honorable Ho Fong » a été ajoutée en plus petits caractères. La caisse renferme une statue de bronze vert-de-grisé : Nyarlathotep sous son abominable avatar de la Femme Boursouflée. La vue de cette statue coûte 0/1D6 points de SAN. Pour ce qui est du transport, considérez qu'elle a une TAI 20. La proximité de cette statue (moins de trois mètres) accorde un bonus de 10% aux chances de succès du sortilège Contacter Nyarlathotep.

Le Cthulhu Bleu

La plus petite caisse est adressée à la Compagnie Maritime Randolph, Port Darwin, Territoire-Du-Nord, Australie, avec un ajout précisant « Pour M. Randolph - Personnel ». Elle contient une statuette de quarante centimètres, une créature humanoïde avec une sorte de pieuvre malveillante en guise de tête. Visions antérieures, test de Sciences occultes ou de Mythe de Cthulhu permettent d'identifier le dieu Cthulhu. L'investigateur qui la touche sent d'étranges démangeaisons lui remonter des bras vers la poitrine. Il est inutile d'avertir le joueur que les Points de Magie de son personnage ont été augmentés de dix unités avant qu'il

ne les emploie. Ces points supplémentaires lui sont acquis pour vingt-quatre heures, à moins qu'il ne les utilise dans l'intervalle.

La bibliothèque

Cette belle bibliothèque de noyer protège, derrière ses vitrines, divers volumes et parchemins. On reconnaît facilement des ouvrages écrits en allemand, français, russe, latin et espagnol. Deux sont en anglais. Il s'agit, pour une bonne part, de panégyriques démentiels consacrés à divers dieux ou de mémoires abscons sur des questions théologiques aussi primordiales que le nombre d'infidèles qu'avalera le Dieu Noir à sa première bouchée. Il y a des ouvrages plus utiles : *les Fragments de G'harne, le Livre de Dzyan* et *le Liber Ivonis*. Tous sont décrits dans le livre des règles de *L'Appel de Cthulhu 6e édition française* (pages 175-176). Un passage des

Ouvrages



Les Fragments de G'harne

Par Sir Amery Wendy-Smith, 1919 (1931). Une thèse universitaire consacrée à l'étude et à la traduction de symboles formés de points gravés sur des débris de poteries. Évoque en détail la cité perdue de G'harne, dont elle donne la position. Les tessons ont été découverts en Afrique du Nord par l'explorateur Windro. L'édition originale se présente sous la forme d'un petit mémoire (11 x 15 centimètres) publié à compte d'auteur à neuf cent cinquante-huit exemplaires. L'ouvrage mentionne que la Langue Sanglante est l'un des nombreux avatars de Nyarlathotep.
Langue : Anglais
Lieu : Pièce secrète de la Fondation Penhew (cf.p. 39)
Complexité : Ardu (50%)
Durée : Semaines
Mythe : 10
SAN : 1
Sortilèges : Contacter Shudde M'ell, Contacter un Chthonien, Contacter une Chose Très Ancienne, Signe Rouge de Shudde M'ell



Le Liber Ivonis

Traduction par Caius Phillipus Faber, IXe siècle ap. J.-C. Bien qu'on prétende que l'original de ce texte a été écrit par Eibon, un sorcier d'Hyperborée, aucune édition antérieure à celle-ci n'a pu être retrouvée. Cet ouvrage n'a jamais été imprimé. Six exemplaires manuscrits et reliés ont été répertoriés.
Langue : Latin
Lieu : Pièce secrète de la Fondation Penhew (cf.p. 39)
Complexité : Cryptique (90%)
Durée : Semaines
Mythe : 13
SAN : 1
Sortilèges : Appeler /Congédier Azathoth, Atrophie d'un Membre, Contacter Kthulhut (Cthulhu), Contacter une Larve Amorphe de Zhothaqquah (Tsathoggua), Contacter Yok-Zothoth (Yog-Sothoth), Contacter Zhothaqquah (Tsathoggua), Créer la Barrière de Naach-Tith, Créer un Portail, Enchanter un Brasero, Enchanter un Couteau, Invoquer la Brume de Releh, Invulnérabilité, Lévitation, Roue de Brume d'Eibon, Signe de Voor



Le Livre de Dzyan

D'auteur et traducteur inconnus, censé être très ancien. La théosophe Helena Blavatsky a souvent fait référence à cet ouvrage dont l'existence n'a jamais pu être établie. Il s'agirait de la traduction de manuscrits provenant de l'ancienne Atlantide. Également appelé les *Stances de Dzyan*. Des portions de cette œuvre ont été traduites sous le titre *La Doctrine Secrète*, mais sans aucun sort ni information sur le Mythe.
Langue : Anglais
Lieu : Pièce secrète de la Fondation Penhew (cf.p. 39)
Complexité : Cryptique (90%)
Durée : Semaines
Mythe : 9
SAN : 1
Sortilèges : Convoquer l'Enfant des Bois (Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton), Convoquer l'Esprit du Vent (Invoquer/Contrôler un Byakhee), Convoquer le Marcheur Invisible (Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel), Vision Onirique (Contacter Cthulhu)

James Barrington

(Allié)

Le front haut et le nez en avant, l'inspecteur Barrington est un homme méthodique d'une cinquantaine d'années (55 ans) engoncé dans des costumes chics à rayures verticales et portant toujours couvre-chef et montre à gousset. Ce fin limier est obsédé par l'affaire des meurtres égyptiens, surtout parce que son prédécesseur a disparu et qu'il semble bien que cette disparition soit liée à l'enquête.

Barrington est un vrai professionnel qui a besoin d'aide, il accueille donc toute nouvelle piste ou preuve, mais se montrera prudent envers tous ceux qui se mêleront à l'enquête – d'autant plus des étrangers comme les investigateurs. Mais une fois sa confiance gagnée, il sera loyal et partagera ses découvertes et l'avancée de ses réflexions avec l'équipe – et s'attendra à la même honnêteté en retour.

Note : En cas de nécessité, l'inspecteur Barrington pourrait servir de Personnage

Fragments montre que Nyarlathotep est le dieu de la Langue Sanglante. Si cette information n'est pas encore connue de vos investigateurs, une petite perte de Santé Mentale est à l'ordre du jour.

Ces livres sont décrits dans l'encadré Ouvrages, page 41.

De plus, il y a quinze parchemins, tous très vieux. Dix sont des poèmes à la louange de Nyarlathotep, destinés à être récités pendant certaines cérémonies - trois sont écrits en arabe, quatre en latin, deux en vieux français et un en vieil anglais. Les cinq autres renferment chacun un sortilège :

- Invoquer/Contrôler un Byakhee (Hiéroglyphes).
- Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse de Nyarlathotep (Hiéroglyphes).
- Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel (Arabe).
- Terrible Malédiction d'Azathoth (Arabe).
- Envoyer des Rêves (Arabe). Ce sortilège nécessite un bol en « cuivre céleste » comme celui qui repose dans l'alcôve de Mukunga à la Boutique Ju-Ju de New York. Gavigan ne possède pas ce composant.

Note : Retrouvez toutes les informations techniques dans l'encadré Sortilèges, ci-dessous.

La lecture de chaque parchemin coûte 1/1D6 points de SAN. Il est bien sûr nécessaire de comprendre la langue du parchemin.

Les objets suivants sont décrits dans la section des Artefacts page 40. En voici la liste :

- Un petit coffret en bois de santal sculpté contenant deux dagues enchantées en argent.
- Une urne, qui contient de la poudre d'Ibn Ghazi.

Massacre à Soho

Les indices de cette aventure viennent prolonger la piste qui démarre à la Fondation Penhew avec la rencontre d'Edward Gavigan. Comme les autres aventures londoniennes, elle contient plusieurs possibilités de rencontres fatales.

L'inspecteur Barrington

Jonah Kensington a certainement mentionné l'inspecteur Barrington de Scotland Yard (8-10 Broadway, Westminster) aux investigateurs. S'ils n'ont pas rencontré Kensington, la première chose qu'ils voient en arrivant à Londres est un jeune vendeur de journaux brandissant un exemplaire du Scoop, avec en gros titre l'article « De nouveaux massacres ! » (cf. Aide de Jeu ADJ-LO-01, page suivante). Le vendeur annonce à pleine voix : « Nouveaux meurtres égyptiens ! » Si les investigateurs rendent visite à Mahoney au Scoop, il leur parle de Barrington et explique qu'Elias l'avait aussi interrogé.

Il enquête sur cette série de meurtres depuis bientôt un an. Son prédécesseur sur l'affaire a brusquement disparu sans laisser de traces. Barrington croit qu'il a été assassiné et tient beaucoup à élucider l'affaire. Ces « meurtres égyptiens » ont été



ainsi baptisés par la presse en référence aux origines égyptiennes de dix-sept des victimes. Ils obsèdent l'inspecteur Barrington, qui accorde sans hésiter un rendez-vous à quiconque veut en discuter avec lui.
Barrington veut savoir ce que les investigateurs font à Londres et les met en garde : le zèle ne saurait excuser l'illégalité. Il est peu probable que ce professionnel expérimenté leur révèle de but en blanc ses propres indices, mais il transmet peut-être pas mal de renseignements - à condition, bien sûr, qu'ils aient donné l'impression d'être des individus responsables, des limiers capables de relancer la chasse en cours. Il confirme qu'il a eu un entretien avec Elias. L'encart « Les Pistes de l'Inspecteur Barrington » rassemble les indices qu'il est susceptible de fournir.
L'inspecteur essaie aussi d'apprendre ce que savent ses interlocuteurs. S'ils délirent sur d'horribles monstres et dieux extraterrestres, il ne cherche pas à les contredire mais renonce définitivement à toute collaboration.

LE SCOOP

DE NOUVEAUX MASSACRES !

LE SCOOP OFFRE UNE RÉCOMPENSE !

Le cadavre encore non identifié d'un étranger a été retrouvé flottant sur la Tamise ; c'est la 24ème victime d'une longue série de meurtres étranges.

Bien que l'inspecteur Barrington de Scotland Yard n'ait encore fait aucun commentaire à ce sujet, nos informateurs nous apprennent que la victime a été violemment battue par un ou plusieurs agresseurs avant d'être poignardée au cœur.

Cette longue série de meurtres se poursuit depuis maintenant trois ans sans que notre bonne police soit plus avancée. Devons-nous espérer que M. Sherlock Holmes qui, selon M. Doyle, serait à la retraite, viendra une dernière fois en aide à son pays ?

Nous rappelons aux lecteurs du Scoop qu'une récompense sera versée à toute personne susceptible de nous fournir des renseignements en vue de l'arrestation et de la condamnation des auteurs de ces meurtres. Cette récompense s'élève maintenant à 24£. Soyez vigilants !

Aide de jeu LO-01 - Scoop : De nouveaux massacres !

Les pistes de l'inspecteur Barrington

Elias lui a dit que ces assassinats sont des meurtres rituels perpétrés par la fraternité du Pharaon Noir, un culte égyptien de la mort. Barrington a interrogé Edward Gavigan de la Fondation Penhew, mais ce dernier affirme que ce culte n'existe plus depuis longtemps et que le protocole des meurtres ne lui correspond en rien. Gavigan a laissé entendre qu'Elias ne cherchait qu'à faire sensation.
Le Club de la Pyramide Bleue, à Soho, est très apprécié des noctambules égyptiens. La majorité des victimes le fréquentaient. Les surveillances policières n'ont rien donné.
Avant de mourir, une des victimes aurait crié « Hotep », un antique mot égyptien signifiant « repos » ou « paix » d'après Edward Gavigan.
Un marchand d'épices, Tewfik al-Sayed, a été interrogé. Il a servi de guide dans une des expéditions organisées par la Fondation Penhew. Il affirme, lui aussi, que la fraternité du Pharaon Noir n'existe plus. Les filatures de la police n'ont rien donné.

Scoop : De nouveaux massacres !

Aide de jeu LO-01

Utilité de ce document : Signale aux investigateurs la série de meurtres qui frappe Londres et suggère l'inspecteur Barrington de Scotland Yard comme meilleur contact possible sur ce sujet. Celui-ci peut lier cette affaire à l'Égypte, Jackson Elias et la Fondation Penhew.

Si vos investigateurs souhaitent se lancer sur la trace des autres victimes, rien de plus simple, retrouvez la liste des vingt-trois victimes des meurtres « égyptiens » - Londres janvier 1922 - janvier 1925 page suivante.

La Pyramide Bleue

20 Wardour Street. Ce club de Soho est réputé pour ses danseuses du ventre, sa nourriture et ses chanteurs égyptiens. Abdul Nawisha, un homme replet et taciturne, en est le propriétaire. Il n'appartient pas au culte, mais en connait l'existence et ne fera rien contre lui. Si les investigateurs essaient de l'interroger, il les fait jeter dehors par ses videurs. L'homme est très occupé et le club bondé d'habitués bruyants et gesticulants ; une demi-heure s'écoule avant que les investigateurs puissent le rencontrer.
En attendant, ils peuvent toujours jouir du spectacle : plusieurs ravissantes jeunes femmes légèrement vêtues dansent de table en table. Les clients glissent du papier-

Joueur. Cependant, cette option devra être mûrement réfléchie, car elle peut donner un pouvoir important au groupe lors des interventions policières, et il faudra que l'inspecteur quitte la police (démission, congés) pour partir dans les autres pays de la campagne.

James Barrington
Inspecteur Chef à la Criminelle

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55%
CON	12	Endurance	60%
DEX	9	Agilité	45%
FOR	10	Puissance	50%
TAI	13	Corpulence	65%
ÉDU	15	Connaissance	75%
INT	15	Intuition	75%
POU	10	Volonté	50%

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	85

Compétence spécifique (ou spéciale)

Servir la Couronne	60%

Compétences

Athlétisme	15%
Baratin	45%
Bibliothèque	55%
Bluff	60%
Conduite	35%
Crédit	55%
Discrétion	30%
Droit	30%
Médecine Légale	20%
Négociation	70%
Persuasion	25%
Premiers Soins	60%
Psychologie	60%
Pharmacologie	15%
Sciences humaines : histoire	25%
Sciences occultes	05%
Vigilance	75%

Langues

Anglais (Langue maternelle)	85%

Combat

• Matraque	65%
Dégâts 1D6	
• Bagarre	50%
• Revolver cal. 38	60%
Dégâts 1D10	

Date	Lieu de découverte du corps	Identité	Origine
Mardi 10 janvier 1922	14, Mansford Str. - Bethnal	Ms. Ouadia Jana Bazzi	Egyptienne
Dimanche 22 janvier 1922	58, Sutton Row - Soho	Mr. Hamad Ammar Boutros	Egyptienne
Samedi 11 février 1922	3, Pixley Str. - Limehouse	Ms. Chafika Nawwar Hadad	Egyptienne
Mercredi 14 juin 1922	42, Mansfield Mews - West End	Mr. Abdelazìm Basim Hakimi	Egyptienne
Mercredi 6 septembre 1922	Serpentine Rd. - Mayfair	Mr. Nàder Akram Ganim	Egyptienne
Vendredi 15 décembre 1922	319, Wapping High Street - Wapping	Ms. Warda Lami'ah Nassar	Egyptienne
Dimanche 11 mars 1923	96, Victoria Rd. - Kensington	Mr. Salàh Maimun Nassar	Egyptienne
Jeudi 14 juin 1923	Wapping (Tamise)	Ms. Lauren Richard	Australienne
Vendredi 7 septembre 1923	Union Walk - Shoreditch	Mr. Fayad Abdul-Shakur Shammas	Egyptienne
Lundi 8 octobre 1923	37, Norfolk Square - Paddington	Mr. Wassìm Hud Morcos	Egyptienne
Dimanche 28 octobre 1923	84, Ditchbum Street - Blackwall	Ms. Saadia Alhusayn Asghar	Egyptienne
Dimanche 9 décembre 1923	19, Kay way - Greenwich	Ms. Chabiba Fazia Sarraf	Egyptienne
Mercredi 12 décembre 1923	Bleeding Heart Yard - la City	Mr. Bentley Bobster	Britannique
Jeudi 13 décembre 1923	St. Anne, Dean Str. - Soho	Mr. Duncan Nesbitt	Britannique
Vendredi 14 décembre 1923	Boutique de curiosités de Mr. Hungle, Alexander Square	Mr. Hopert Waxflatter	Britannique
Lundi 3 mars 1924	5, Britten Str. - Chelsea	Ms. Fadwa Sfiyah Abboud	Egyptienne
Jeudi 24 avril 1924	Lambeth (Tamise)	Me. Farid al Din Abdul-Nur Bazzi	Egyptienne
Mardi 20 mai 1924	156, Highbury hill- Highbury	Ms. Ahalya Sastri	Indienne
Samedi 7 juin 1924	Wardour Str. - Soho	Ms. Amina Aadab Baz	Egyptienne
Mardi 9 septembre 1924	129, Narrow Str. - Limehouse	Mr. Fouad Aban Fakhoury	Egyptienne
Dimanche 4 janvier 1925	38, Cornwall Ave. - Bethnal	Mr. Rajaban Azab Ghannam	Egyptienne
Lundi 5 janvier 1925	8, Hunter Str. - Bloomsbury	Mr. Abdelmajid Talib Daher	Egyptienne

Solides Constables l'équipe de confiance de Barrington
(Figurant)

Ces solides gaillards (par groupe de huit environ) de la Couronne ne sont pas les bobbies que l'on trouve au coin de Trafalgar ou Mayfair : recrutés de-ci de-là, l'inspecteur a su s'entourer de flegmatiques mais non moins bagarreurs alliés.

Niveau : ordinaire
(cf. tableau **p. 306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou **p. 206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	60

Compétence spécifique (ou spéciale)

Prêter main forte à Barrington	45%

Compétences

Athlétisme	60%
Baratin	40%
Conduite	25%
Discrétion	25%
Droit	10%
Négociation	30%
Premiers Soins	40%
Psychologie	25%
Sciences occultes	05%
Vigilance	55%

monnaie entre les bretelles et lacets de leur tenue de danseuses orientales — ce qui rend la soirée plus intéressante pour tous. Si les investigateurs posent certaines questions au personnel, Yalesha, une des danseuses, leur souffle qu'elle a des informations à transmettre et qu'elle les retrouvera à minuit près du club. Elle se montre d'autant plus pressante si un des investigateurs lui glisse un billet de cinq.

Les investigateurs ne manqueront certainement pas d'aller chercher le produit de leur investissement. Lorsqu'ils se retrouvent, Yalesha explique qu'elle a peur de la Fraternité. Son petit ami a été tué et elle veut le venger. Elle sait peu de choses si ce n'est qu'une fois par mois, un vieux camion vient se garer vers minuit non loin du club. Deux douzaines de clients de la Pyramide Bleue grimpent à l'intérieur, menés par un certain Tewfik al-Sayed. Elle suppose qu'ils se rendent hors de la ville (ce qui est vrai : ils vont dans la propriété de Gavigan, dans l'Essex). Si les investigateurs surveillent le club, ils voient arriver ce camion après quelques nuits de veille.

Le club ferme ses portes à une heure. Personne ne reste pour faire le ménage. Les portes avant et arrière ont une FOR de 15 et deux personnages peuvent unir leurs efforts pour les enfoncer. Le club ne contient rien d'autre qu'une réserve d'alcool et de cigarettes, une glacière pleine de spécialités égyptiennes, un phonographe et deux cents disques rayés des grands succès de la musique orientale. L'endroit est correctement entretenu et strictement vierge de toute activité illégale.

La boutique de Tewfik al-Sayed

Ce petit bâtiment d'un étage, propre et net, est situé sur Ardour Street à Soho. Des gens d'origines et classes différentes fréquentent ce magasin d'épices. D'allure assez ordinaire, il sent merveilleusement bon ; Tewfik ne vend que la meilleure qualité. Il ouvre du lundi au samedi, de 9 heures à 17 heures. Le premier



Profession	Age	Causes du décès	Notes
Femme au foyer	21 ans	Poignardée au cœur	Défenestrée, multiples contusions
Cordonnier	44 ans	Trauma cranien majeur	Traces de poison dans le sang de la victime, multiples contusions sur le corps
Institutrice	37 ans	Hémorragie (blessures à la poitrine)	Multiples contusions sur le corps, odeur de brûlé sur lieu du crime
Libraire	29 ans	Poignardé au cœur	Multiples contusions, fracture des deux jambes
Mécanicien	23 ans	Poignardé au cœur	Multiples contusions thoraciques
Coiffeuse	48 ans	Hémorragie (blessures à la poitrine)	Multiples contusions sur le corps, esquilles de bois dans une plaie
Ouvrier de briqueterie	28 ans	Hémorragie (blessures à la poitrine)	Contusions multiples, témoins ont entendu hurlements langue étrangère
Journaliste	29 ans	Noyade	Contusions à la poitrine et à la tête
Médecin	41 ans	Poignardé au cœur	Défenestré, multiples contusions et fractures
Menuisier	23 ans	Hémorragie (blessures à la poitrine)	Contusions et fractures multiples
Secrétaire	36 ans	Poignardée au cœur	Corps partiellement brulé dans incendie, multiples contusions sur le corps
Couturière	30 ans	Poignardée au cœur	Brûlures au bras gauche
Comptable	57 ans	Poignardé à la poitrine	Défenestré, traces de poison dans le sang de la victime
Révérend	63 ans	Hémorragie interne massive	Accident de fiacre, traces de poison dans le sang de la victime
Professeur retraité	62 ans	Poignardé au cœur	Traces de poison dans le sang
Etudiante en architecture	19 ans	Poignardée au cœur	Fractures des quatres membres
Avocat	52 ans	Noyade	Contusions sur l'ensemble du corps, blessure perforante à l'abdomen
Danseuse	22 ans	Stangulation et poignardée à la poitrine	Contusions multiples, traces de lutte sur lieu du crime
Responsable administrative	60 ans	Hémorragie (blessures à la poitrine)	Fractures de la clavicule droite et contusions thoraciques
Peintre	47 ans	Hémorragie (blessures à la poitrine)	Brûlures importantes à l'abdomen et aux membres inférieurs
Ecorneur	39 ans	Blessures multiples à la poitrine	Défenestré, traces de strangulation
Epicier	58 ans	Poignardé au cœur	Traces d'entraves aux chevilles

étage est occupé par le petit appartement de Tewfik al-Sayed.

La boutique est une pièce simple, derrière une grande vitre couverte par un voilage pour protéger les marchandises du soleil. Les murs sont les supports de grands présentoirs en bois patiné, faits de petits compartiments profonds et carrés ; présentoirs que l'on peut refermer avec les couvercles en bois relevés, sur lesquels sont accrochés grappes et autres colliers de plantes séchées.

Tewfik se place derrière un bureau surchargé de boites et autres petits sachets à épices avec une grosse caisse enregistreuse, et devant un pan de mur de la boutique couvert d'une ruche en bois de petites cases à épices.

Les portes principales, appartement et magasin, ont une FOR 20. La porte de derrière (FOR 35) donne dans la réserve. Tewfik est le propriétaire de la boutique et le seul employé. Après la fermeture du soir, il y a 50% de chances pour qu'il se rende à la Pyramide Bleue. S'il reste dans son appartement, la lumière est allumée jusqu'à minuit. S'il a passé la soirée à la Pyramide Bleue, il rentre après 1D3 heures : à 22 heures, 23 heures ou minuit.

L'appartement

Quand on entre par l'avant, la porte de gauche mène à l'appartement. Le séjour et la chambre sont meublés à l'égyptienne : divans, coussins, brûleurs d'encens, tapis, tables basses, narguilé et lampes suspendues, le tout dans les tons bleu et jaune. Un impressionnant poêle à mazout maintient une température tout aussi égyptienne. Des statuettes de dieux égyptiens sont exposées dans un présentoir en verre. Un exemplaire ouvert du Coran est pieusement exhibé sur une table basse du séjour.

Un miroir richement décoré est accroché à un des murs de la salle de séjour. Son cadre doré, sculpté d'étranges silhouettes, est légèrement asymétrique. Il s'agit de l'antique Miroir de Gal, un objet du Mythe pour lesquels les membres de la Fraternité sont prêts à tuer ou mourir sans hésitation. Ses propriétés et usages remarquables sont définis dans la section Artefact page 47.

Un bureau à cylindre fermé à clé (FOR 10) trône dans la salle de séjour. Une

Langues
Anglais (Langue maternelle) 55%

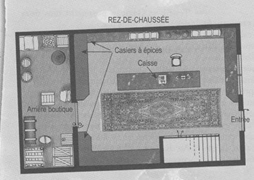
Combat
- Matraque 75%
  Dégâts 1D6+2
- Bagarre 45%
- Fusil de Chasse 20%
  Calibre 12 (double-canon)
  Dégâts 4D6

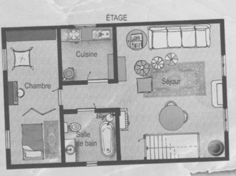
Videurs et habitués de la Pyramide Bleue

(Figurant)

Pas facile de différencier l'un de l'autre. On a là un groupe plus ou moins cohérent d'Arabes et d'Européens, plus ou moins imbibés, plus ou moins désargentés, dont certains ne cherchent qu'une petite occasion d'en découdre ou de détrousser le moindre nouveau venu.

Ils sont en général du calibre de l'adorateur de la fraternité du Pharaon Noir de type « traîne-savate de l'Empire britannique » avec un ou deux « initiés de la Fraternité » (cf. page 25).





Appartement de Tewfik



Yalesha
(Allié)

Yalesha est une jeune femme brune de 19 ans, d'origine égyptienne, aux formes généreuses et aux doux yeux de velours. Danseuse au club La Pyramide Bleue, elle cherche à se venger de la Fraternité mais demandera rétribution pour ses informations car elle a également besoin d'argent pour vivre – sinon, elle ne danserait pas dans ce club. Elle n'accompagnera jamais les investigateurs dans une aventure périlleuse.

Yalesha
Danseuse à la Pyramide Bleue

Niveau : ordinaire
(cf. tableau **p. 306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou **p. 206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	9
Santé Mentale	73

Compétence spécifique (ou spéciale)
Captiver le public par son déhanché 80%

Compétences

Athlétisme	15%
Chant	55%
Serrurerie	40%
Danse du Ventre	90%
Discrétion	45%
Sciences occultes	05%
Vigilance	65%

Langues

Arabe (Langue maternelle)	70%
Anglais	45%



fouille rapide ne livre que des documents relatifs à la boutique, factures, livres de compte, papiers, crayons, etc. Sur une réussite de Volonté, celui qui fouille tire sur l'étagère centrale et entend un petit déclic. Un grand tiroir secret s'ouvre alors sous la partie droite du bureau.
Une réussite de Trouver Objet Caché permet de découvrir ce tiroir secret, mais pas sa commande d'ouverture. Il faut alors tailler dans le bois (FOR 20) pour accéder à son contenu.
Le tiroir cache deux fioles en grès bouchées, une tunique de soie pliée, une croix ansée noire renversée accrochée à une chaîne en métal, un rouleau de papyrus effrité, une calotte noire brodée de croix ansées renversées et des sceptres jumeaux de métal noir.

Voici leur description :

- **La tunique, la calotte et la croix ansée en métal** : La tunique et la calotte sont en soie noire ; elles correspondent aux mensurations de Tewfik. Toutes deux sont brodées de croix ansées renversées, l'emblème de la Fraternité. Elles constituent la tenue d'un prêtre, mais ne sont pas magiques. Aucune autre signification ne leur est attachée. La croix ansée en métal est strictement symbolique et dénuée de tout pouvoir ou propriété particulière, malgré la nature extraterrestre de son alliage.
- **Le papyrus** : Il contient des hiéroglyphes égyptiens déchiffrables par un égyptologue. Libre à vous de décider d'en accorder la traduction sur une réussite de Sciences humaines : archéologie. La compétence Arabe ne permet pas de traduire ce rouleau. Il renferme un sortilège, Altération Physique de Gorgoroth.

Les objets suivants, aussi cachés dans le tiroir secret, sont décrits dans la section des Artefacts. En voici la liste :

- **Deux sceptres** d'une trentaine de centimètres de long. L'un se termine par un crochet, l'autre par une croix ansée renversée.
- **Deux fioles** en grès brun rouge contenant une substance rouge sirupeuse et une poudre noire mouchetée.

Tewfik et Gavigan possèdent tous deux des sceptres jumeaux.

La maison Misr

Au milieu des sombres marais qui bordent la Mer du Nord, gentlemen et canailles se rassemblent régulièrement sur un îlot isolé. Les investigateurs se risqueront-ils sur cet étroit chemin qui sinue dans les ténèbres ?
La fraternité du Pharaon Noir se réunit treize fois par an, à chaque nuit sans lune. Au Royaume-Uni, le plus important de ces rassemblements a lieu dans la résidence

Artefacts

Les Sceptres Jumeaux

Lieux : Appartement de Tewfik al-Sayed (cf.p. 45) et l'atelier campagnard d'Edward Gavigan (cf.p. 50).

Chacun mesure une trentaine de centimètres de long. Ils pourraient être des moulages d'un alliage inconnu ou des excroissances plus ou moins naturelles. L'un se termine par un crochet, l'autre par une croix ansée renversée. Leur utilisation correcte donne accès à un pouvoir considérable.

Tenus croisés sur la poitrine, ils confèrent 1D20 Points de Magie supplémentaires au porteur. Ces Points de Magie sont disponibles tant que le porteur garde la position et ce, une fois par jour (les points non utilisés disparaissent lorsque les sceptres sont décroisés). Ils peuvent être utilisés pour lancer des sortilèges ou leur résister. Dans ce cas, ils luisent perceptiblement.

Ils soustraient aussi 1D10 points aux dommages infligés par tout sortilège lancé contre le porteur, si celui-ci les garde croisés devant lui. Si, par exemple, trois Flétrissements sont jetés contre le porteur, les sceptres absorbent trois fois 1D10 points de dégâts (trois tests distincts sont nécessaires).

Tewfik et Gavigan possèdent tous deux des Sceptres Jumeaux.

Deux fioles en grès

Lieu : Appartement de Tewfik al-Sayed (cf.p. 45)

Ces deux fioles en grès brun rouge contiennent respectivement une substance rouge sirupeuse et une poudre noire mouchetée d'étranges cristaux caoutchouteux. Une réussite de Sciences formelles : chimie ou Sciences formelles : physique détermine seulement que ces substances n'appartiennent pas aux nomenclatures de la science terrienne. Le contenu des fioles sert à activer le Miroir de Gal accroché dans le séjour. Il y a quinze doses de substance rouge et huit de poudre noire.

Le Miroir de Gal

Lieu : Appartement de Tewfik al-Sayed (cf.p. 45)

Ce miroir est un instrument de divination et une arme redoutable. Pour l'utiliser, son détenteur doit disposer des substances contenues dans les fioles en grès cachées dans le tiroir secret de Tewfik. Certains manuscrits appellent la substance sirupeuse rouge Obra'an et la poudre noirâtre Gabeshgal. Toutes deux sont très rares.

Divination : Utilisez l'Obra'an pour tracer une croix ansée renversée sur la glace du miroir qui se met alors à luire avant de devenir translucide, absorbant du même coup 1D3 Points de Magie et 1 point de SAN du sorcier. La cible sur laquelle se concentrait l'officiant en dessinant la croix ansée apparaît maintenant dans le miroir — une personne ou un objet précis, un endroit, un troquet, etc. S'il s'agit d'un lieu ou objet du Mythe, le sorcier et ceux qui observent avec lui le miroir doivent faire leurs tests de SAN. Le Miroir de Gal donne un accès illimité aux autres plans d'existence, mais ne peut dépasser une portée de trois cent vingt kilomètres sur notre planète. Il ne peut faire apparaître qu'un seul endroit, personne ou lieu par utilisation. L'image obtenue peut être maintenue pendant 1D20+10 minutes si l'officiant reste concentré sur elle. Tout prolongement de ce délai ou changement de cible nécessite le dessin d'une nouvelle croix ansée et un autre sacrifice de Points de Magie. Cet objet divinatoire ne permet que de voir ; on ne peut rien entendre, sentir, toucher, etc. à travers le miroir.

Attaque : Il faut d'abord faire apparaître dans le miroir la victime que l'on veut attaquer. On dépose ensuite du Gabeshgal, dans la boucle de la croix ansée, jusqu'à y faire disparaître toute image. La victime est alors envahie par une peur intense. Le sorcier peut sacrifier des points de POU s'il souhaite infliger des dommages à sa cible. On oppose alors sur la Table de Résistance le POU de la victime à celui sacrifié par l'officiant multiplié par dix. Si la victime a le dessous, elle subit 1D6 points de dégâts par point de POU sacrifié. Un médecin diagnostiquera un « accident cardiaque ».

Si la victime repousse l'attaque, elle ne subit aucun dégât, mais ressent momentanément une terreur intense. Chaque application de poudre autorise une attaque et l'agresseur peut attaquer aussi souvent que le permettent ses disponibilités en POU et poudre noire, l'image de la cible devant bien sûr rester visible dans le miroir. La poudre noire s'évapore après chaque attaque. Réussie ou ratée, chaque attaque coûte 1D10 points de SAN à l'agresseur et à sa victime. Une seule personne à la fois peut ainsi utiliser le miroir.

Il est possible d'attaquer des dieux du Mythe à l'aide du Miroir de Gal, mais les chances de réussir sont faibles si l'on considère les quantités de POU requises.

secondaire d'Edward Gavigan, dans l'Essex, au milieu des marais qui bordent la mer du Nord. Il faut une heure et demie pour s'y rendre en voiture. On peut aussi accéder aux environs par le train : une heure à partir de la gare de Liverpool Station.

Le manoir, construit au XVIIe siècle, s'est depuis enfoncé dans le sol marécageux. Les subtiles distorsions de son architecture et l'aspect désolé des alentours suscitent une atmosphère sombre et sinistre, une impression de danger imminent. Ce domaine insulaire s'étend sur des milliers d'hectares. Des douves de marécages et bourbiers séparent l'Île où s'élève le manoir des champs cultivés pour lesquels Gavigan perçoit des fermages. Cette propriété fictive sera localisée au Naze, à environ onze kilomètres au sud-ouest de Harwich.

En arabe, Misr signifie Égypte. Le manoir a longtemps appartenu à des occultistes enthousiastes qui ont parsemé la maison et le domaine de tout un bric-à-brac égyptien. L'acquisition de Maison Misr par Gavigan a été ressentie par toute la Fraternité du Royaume-Uni comme un coup d'éclat.

C'est ici que se rendent les adorateurs réunis à la Pyramide Bleue. Si les investigateurs suivent leur camion, ils doivent être très prudents dès que le véhicule tourne et



Abdul Nawisha

(Ennemi)

Nawisha, un homme de 53 ans à la physionomie rebondie qui ne passe pas inaperçue, n'est pas propriétaire de club pour rien. Ce rebut de l'humanité, bien que ne faisant pas partie de la Fraternité, est un homme sirupeux de façade mais sans scrupules, qui exploite la misère de ses employés et la crédulité de ses clients pour s'enrichir sans état d'âme. Il vous hypnotise avec son accent, ses bagues et cette odeur de tabac épicé qui l'entoure toujours.

Si les investigateurs devaient poser problème, il n'hésitera pas à les remettre à al-Sayed – qui vient fréquemment puiser dans sa clientèle, mais personne ne s'est jamais aperçu de rien, et la clientèle tourne... Que rêver de mieux pour un homme d'affaire ?

Abdul Nawisha
Directeur-propriétaire de la Pyramide Bleue

Niveau : ordinaire
(cf. tableau **p. 306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou **p. 206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	16
Santé Mentale	50

Compétence spécifique (ou spéciale)

Diriger son club et exploiter	75%

Compétences

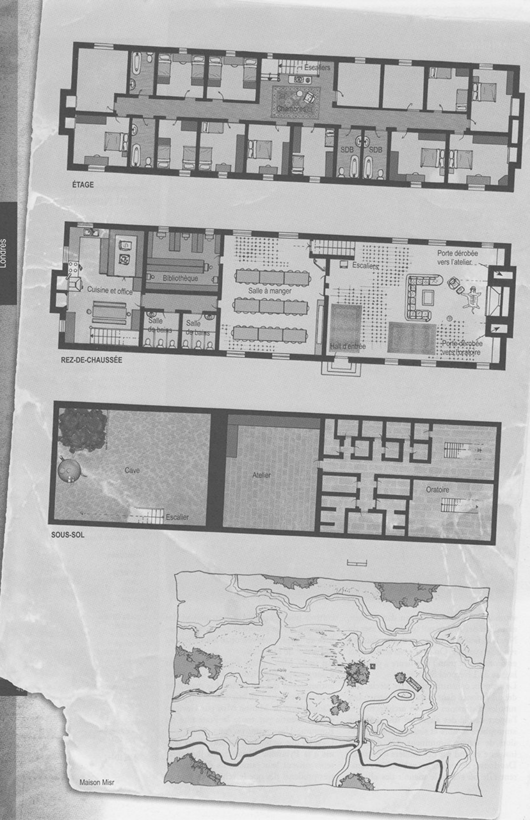
Athlétisme	15%
Comptabilité	60%
Conduite	45%
Discrétion	35%
Électricité	15%
Jeu	65%
Mythe de Cthulhu	01%
Négociation	50%
Pickpocket	50%
Psychologie	60%
Sciences occultes	05%
Vigilance	60%

Langues

Arabe (Langue maternelle)	80%
Anglais	45%
Français	25%

Combat

- Cran d'Arrêt 60%
  Dégâts 1D4+2
- Matraque 60 %
  Dégâts 1D4+2


Escaliers
Chambres
SDB
SDB
ÉTAGE
Bibliothèque
Cuisine et office
Salle à manger
Escaliers
Porte dérobée vers l'atelier
Salle de bains
Salle de bains
Hall d'entrée
Porte dérobée vers l'oratoire
REZ-DE-CHAUSSÉE
Cave
Atelier
Oratoire
Escalier
SOUS-SOL

Maison Misr



s'engage sur le long chemin qui mène au manoir. S'ils sont repérés, les adorateurs feront tout leur possible pour les inclure au programme des festivités.

Les entrées du domaine

Un mur de pierre, d'un mètre quatre-vingts de haut, délimite la propriété à faible distance de la grand- route. Un portail de fer marque l'entrée qui est reliée par une ligne téléphonique au manoir. Pendant les rituels, 1D4+2 gardes guettent près du portail. Le reste du temps, un seul gardien se tient là. Les gardes n'ouvrent le portail que sur ordre du manoir et transmettent d'abord par téléphone l'identité et les intentions proclamées des visiteurs. Habituellement, ce portail de FOR 30 est verrouillé, mais les nuits de rituel, il reste ouvert jusqu'à minuit, heure à laquelle il est refermé et verrouillé. Après cela, nul n'est admis ; personne ne répond au téléphone ; le rituel commence.
Au-delà du portail, la route étroite chemine au sommet d'une levée de terre, un mètre cinquante au-dessus des champs (après des siècles de culture, ces derniers se situent bien souvent sous le niveau de la mer). De hautes digues protègent les terres de la mer. L'Île, inexploitée depuis des générations, est un peu plus élevée. Un pont tournant pivote sur son pilier central pour laisser passer les petits bateaux. En fait, Gavigan l'a fait installer pour renforcer les défenses de l'Île. Il faut réussir un test d'Intuition pour remarquer que le pont peut être ouvert et fermé. Si le véhicule des investigateurs traverse, les adorateurs peuvent verrouiller la passerelle en position ouverte pour le bloquer sur l'Île. La mer offre un accès plus sûr. Le culte n'est allié à aucune colonie de Profonds, même si les investigateurs peuvent craindre la chose. N'hésitez donc pas à jouer avec leurs nerfs : épais brouillard, appels plaintifs des grenouilles, étranges ondulations des eaux, guide aux yeux globuleux, etc. On peut louer toutes sortes de bateaux ou engager un guide, à Walton-on-the-Naze, Clacton-on-Sea, Ipswich, Harwich, etc. Les noms quelque peu lovecraftiens de ces localités devraient faire frémir vos joueurs.
S'ils louent une embarcation trop importante, et surtout un équipage trop nombreux, refusez-leur l'accès des hauts fonds. Obligez-les à embarquer dans de simples canots ; ces embarcations peu maniables contribueront à leur sentiment de vulnérabilité. Il n'est pas question qu'ils affrontent les adorateurs à la tête d'un bataillon de marins anglais sans peur et sans reproche.

Le manoir

Au manoir, dix adorateurs jouent les rôles de valets, maîtres d'hôtel, servantes, jardiniers, cuisiniers et compagnons de Gavigan. La plupart sont des Egyptiens ou des Chinois, entrés illégalement en Angleterre. Gavigan les fait débarquer de nuit du Vent d'Ivoire grâce à la petite vedette amarrée non loin du pont. Il expédie ses messagers à l'étranger par la même route.
Ces adorateurs ne quittent jamais l'Île. Leur anglais est assez limité et ils sont totalement dévoués à Gavigan, leur Grand Prêtre. Pendant les rituels, certains d'entre eux surveillent le portail de la propriété, armés de crans d'arrêt. Tous conservent leur gourdin et tunique de cérémonie dans leur chambre. La plupart arborent fièrement la croix ansée renversée en pendentif, bijou, etc. Une perquisition de la maison met



Tewfik al-Sayed

(Ennemi)

Tewfik al-Sayed est un homme d'âge intermédiaire (44 ans en fait), d'origine égyptienne, au visage long et fermé – il ne sourit jamais – portant une petite moustache brune. Il est constamment vêtu à l'européenne de complets trois pièces beiges à rayures, et porte un fez rouge.
Al-Sayed est le propriétaire d'une boutique d'épices dans Soho. Cette respectabilité lui a permis, comble de l'ironie, de servir de guide pour la police sur l'enquête sur la Confrérie, et de ce fait de brouiller les pistes.
Sous cet aspect d'homme d'affaire étranger se trouve en fait le plus terrible des adversaires des investigateurs, l'un des Grand Prêtres de la fraternité du Pharaon Noir. Les relations entre lui et Gavigan sont conflictuelles, car Gavigan est un rival à la tête la Fraternité, mais al-Sayed fait tout son possible pour rester discret, ce qui n'est pas toujours le cas de Gavigan.

Phrases types

« Soyez les bienvenus. Sentez comme c'est bon. Mes épices, c'est la meilleure qualité ! »
« Misérable chien, tu me supplieras de t'achever avant que j'en finisse avec toi »

Tewfik al-Sayed
Marchand d'épices et Grand Prêtre de la fraternité du Pharaon Noir

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50%
CON	13	Endurance	65%
DEX	18	Agilité	90%
FOR	8	Puissance	40%
TAI	10	Corpulence	50%
ÉDU	9	Connaissance	45%
INT	13	Intuition	65%
POU	20	Volonté	99%

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Points de Magie	20
Santé Mentale	0

Compétence spécifique (ou spéciale)

Fomenter dans l'ombre et dans l'indicible	80%

Compétences

Athlétisme	70%
Baratin	35%
Comptabilité	60%
Crédit	50%
Discrétion	70%
Histoire du Culte	20%
Mythe de Cthulhu	40%

Négociation 50%
Sciences occultes 20%
Vigilance 75%

Langues
Arabe (Langue maternelle) 80%
Anglais 65%
Hiéroglyphes égyptiens 50%

Combat
- Gourdin du Culte 70%
  Dégâts 1D6
- Le Miroir de Gal représente une bonne part de la puissance de Tewfik et sa plus grande responsabilité. Si on le lui vole, il se lance comme un forcené à sa recherche. Il possède aussi des Sceptres Jumeaux. (cf. « Les Sceptres Jumeaux », page 47)
- **Sortilèges :** Altération Physique de Gorgoroth, Contacter Nyarlathotep, Déflagration Mentale, Dérober la Vie, Épuiser le Pouvoir, Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs, Signe de Voor et tous ceux que vous jugerez utiles

à jour suffisamment de preuves d'appartenance au culte pour envoyer toute la maisonnée en prison si les autorités locales connaissent les activités criminelles de la Fraternité.

L'intérieur du manoir est assez banal, si ce n'est le manque de propreté et de confort qui ne correspond guère à un homme du standing de Gavigan. Dans l'entrée, deux briques de la cheminée peuvent être tirées vers l'avant (une réussite d'Intuition suffit pour les trouver).

Celle de droite commande l'ouverture d'une porte qui donne sur un escalier étroit, puis une petite pièce humide et sans fenêtre : une cache du prêtre, où se dissimulaient les prêtres catholiques quand sévissait Cromwell.

Celle de gauche fait coulisser toute la partie gauche de la cheminée, révélant une autre volée de marches étroites descendant dans l'obscurité. Ce passage mène aux cachots et à l'atelier de Gavigan. Il n'y a pas de communication entre la cache du prêtre et les cachots. Les portes secrètes sont équipées, sur leur face intérieure, de solides poignées et se ferment par simple poussée. Une réussite de Trouver Objet Caché permet de les détecter si on s'intéresse spécifiquement à la cheminée. Les portes ne peuvent être verrouillées ni d'un côté, ni de l'autre. On peut forcer leur ouverture sur une réussite d'un test de FOR contre FOR (FOR 30).

On trouve aussi un accès vers le sous-sol à la cuisine. Il conduit dans une cave séparée de l'atelier par une épaisseur de pierre considérable.



Les cellules

L'escalier qui descend de la porte secrète de gauche se termine devant une autre porte, en fer cette fois (FOR 60). Elle n'est pas verrouillée et ouvre sur une petite pièce et un couloir. Un certain nombre de cellules en pierre, fermées par des portes de fer, se répartissent de part et d'autre du couloir. Elles sont toutes équipées d'anneaux métalliques, chaînes, menottes, etc.

C'est ici que Gavigan enferme les victimes sacrificielles. Les investigateurs devraient y trouver (50% de chances) 1D4 prisonniers qui seront tués d'ici quelques semaines. Ces malheureux savent seulement qu'ils ont été enlevés et emprisonnés. Si l'investigateur de plus fort POU réussit un test de Volonté, l'un des prisonniers se trouve être un Egyptien qui en sait trop sur la branche anglaise de la Fraternité.

L'atelier campagnard d'Edward Gavigan

Le couloir se termine sur ce qui fut, autrefois, la salle de torture. Elle est encore utilisée à cet usage de temps à autre (brodequin, chevalet, tenailles, etc.), mais sert avant tout d'atelier de sorcellerie à Gavigan, de laboratoire à la campagne. Les investigateurs qui fouillent la pièce font diverses découvertes :

Statues, tableaux, bijoux, etc. : tous ces objets sont liés au Mythe et littéralement empilés dans cette pièce. Pour obtenir la plupart, Gavigan n'a pas hésité à tuer leurs anciens propriétaires. Tous sont liés au Pharaon Noir. Un buste de ce dernier permettra aux investigateurs de reconnaître le dieu s'ils le voient sous sa forme humaine (une réussite en Intuition et en Trouver Objet Caché sera tout de même nécessaire). Certains des bijoux peuvent les aider à se faire passer pour des membres du culte. Il y a toutes sortes de croix ansées renversées, d'anneaux marqués du signe du Cthugha, de sceptres jumeaux (semblables à ceux de Tewfik), etc. Ajustez la quantité, et l'éventuelle valeur marchande, à votre convenance. Le nombre de colifichets présents devrait tout de même inquiéter les investigateurs : les adorateurs sont nombreux et actifs. Cet examen du trésor de Gavigan implique une perte automatique de 1D3 points de SAN.

Extrait du registre de Gavigan

Aide de jeu LO-02

Un épais registre : Il est posé sur une table à côté du bureau. Gavigan y note tout ce qu'il expédie à l'étranger — nature, adresses, destinataires. Les plans et organisations de Nyarlathotep transparaissent dans ce volume plus que dans tout autre. Les trois dernières années, les investigateurs remarquent de nombreux chargements pour Ho Fong à Shanghai, encore plus pour la Compagnie Randolph à Darwin (Australie) et bien d'autres pour l'Égypte, Mombasa, New York, Tokyo, Rio de Janeiro, Odessa, Calcutta et Los Angeles. Les livres ou objets du Mythe ne sont pas mentionnés. Ils sont assez rares pour que l'on se souvienne de leur destination et sont acheminés par les messagers du culte.

Utilité de ce document : Le registre parle de lui-même ; les investigateurs se trouvent face à une organisation tentaculaire internationale. Nul doute que leurs ennemis ne les laisseront pas agir impunément !

Conseil sur l'utilisation des registres

Pour des conseils sur l'utilisation des registres, reportez-vous à l'Aide de jeu ADJ-NY-17, page 57

Lettre inachevée de la main d'Edward Gavigan

Aide de jeu LO-03

Une lettre inachevée de la main d'Edward Gavigan. Elle est datée d'hier et écrite à l'encre noire sur un excellent papier crème.

Utilité de ce document : Implique Gavigan dans le meurtre de Jackson Elias. Suggère que Sir Aubrey Penhew est encore en vie quelque part à proximité de Jack Brady. Si Brady est toujours en vie, Roger Carlyle l'est peut-être aussi.

Livres et parchemins : une centaine de livres rares traitant d'occultisme sont rangés ici, mais aucun n'a de rapport avec le Mythe de Cthulhu. Gavigan cache ses documents du Mythe dans une pièce secrète de la Fondation Penhew, à l'abri des appétits de son rival Tewfik al-Sayed. Libre à vous de décider que certains des sortilèges connus par Gavigan figurent en fait dans cette collection. Ces livres et parchemins sont écrits en arabe, hébreu, français, allemand, frison (langue parlée dans le nord des Pays-Bas et également en Allemagne) et espagnol.

Des composants de sortilèges : dans des bocaux, tubes, coffrets en bois, boîtes, sachets et bourses, on trouve herbes, racines, organes marinés, lanières de peau et fourrure, poudre de sang, fleurs pilées, poussières colorées, sables et autres ingrédients nécessaires aux enchantements. Une réus-

Aide de jeu LO-02 - Extrait du registre de Gavigan (cf livret annexes pour la version complète)

Fraternité	Vecteur de transport	Piste	Destinations des marchandises
La fraternité du Pharaon Noir (Londres)	Chabout, Vent d'Ivoire	ADJ-LO-02	Londres : Fondation Penhew
			Égypte : Omar Shakti (Le Caire, via Port-Saïd)
			Kenya : Ahja Singh (Mombasa)
			Australie : Cie Maritime Randolph (Darwin)
			Shanghai : Ho Fong Import



Edward Gavigan
(Ennemi)

Gavigan est âgé d'une cinquantaine d'années (55 ans), sophistiqué et tiré à quatre épingles. Il porte une montre-bracelet, une mode relativement récente, et accueille les investigateurs dans un magnifique bureau lambrissé. Même s'il symbolise la réussite sociale, il a connu la pauvreté dans sa jeunesse. Il lui a fallu des années d'intrigues serviles pour gagner la confiance de Sir Aubrey et il apprécie autant le luxe dont il s'entoure que la puissance que lui confèrent les dieux. Gavigan est un formidable sorcier.

Phrases types
(Dans la Fondation)
« Ravi de rencontrer des amis de monsieur Elias. Alors, qu'est devenu cet étrange journaliste intéressé par l'occulte ? »
« Il existe de nombreuses légendes, je ne peux pas toutes vous les raconter, mais je vais vous en synthétiser l'essentiel si vous le voulez bien. »
(A sa maison de campagne de Misr)
« Décidément, vous non plus vous ne savez pas où vous arrêter, comme Elias. Vous allez rencontrer les serviteurs du Pharaon Noir, nous les invitons ce soir. »

site de Sciences occultes ou d'Intuition suggère que ces divers objets ont une utilité magique. Une réussite de Sciences de la vie : histoire naturelle permet d'identifier certains d'entre eux.
Des plantes en pots, épineuses et maladives, se trouvent aussi dans cet atelier. Il est impossible de déterminer à quelle famille elles appartiennent ; une réussite de Sciences de la vie : histoire naturelle signale simplement qu'elles sont inconnues de la botanique.

Les rituels

Différents rituels sont menés à la maison Misr, car aucun autre endroit n'est adapté à leur exécution, et Londres est trop peuplée pour être un lieu sûr.
Les adorateurs du culte viennent se rassembler fréquemment afin d'assister aux rituels, dont les détails sont donnés dans le paragraphe du Culte de la fraternité du Pharaon Noir page 24.
Il incombe au gardien de décider si, lors de l'intervention des investigateurs dans la propriété Misr, l'un des rituels a cours, ou bien s'ils ont le champ libre pour intervenir en dehors d'un tel événement. Cependant, les rituels donneront aux investigateurs une certaine sécurité liée à la baisse de vigilance des intervenants.

Aide de jeu LO-03 - Lettre inachevée d' Edward Gavigan

Cher Aubrey,

On s'est occupé d'Elias à New York. Vous devez arrêter Brady.
Je ne comprends pas qu'il ait pu nous échapper si longtemps. Cet homme pourrait faire obstacle aux desseins de notre puissant Seigneur.
Si vous le desirez, je

A vous de décider librement du calendrier exact des cérémonies. La propriété de Gavigan, contrairement à la Boutique Ju-Ju, est assez vaste pour que les investigateurs puissent surveiller les lieux sans être découverts. S'ils vont voir les autorités et souillent de leurs invraisemblables calomnies un gentleman aussi respectable qu'Edward Gavigan, ils passent certainement pour des fous. Après tout, quel mal y a-t-il à organiser quelques fêtes un peu sauvages si les participants savent rester discrets ? En atténuant leurs accusations, tout en les étayant de preuves tangibles (prisonniers libérés, tuniques et objets du rituel, emplacement d'une ou plusieurs pièces secrètes, témoignage direct d'un policier, etc.), les investigateurs augmentent leurs chances d'être pris au sérieux.
Si la Fraternité comprend qu'elle est découverte, sa vengeance est immédiate et brutale : un ouragan d'attaques physiques et magiques s'abat aussitôt sur les blasphémateurs.

Et si...

Les investigateurs se font capturer par le culte ?

Dans ce cas, les joueurs peuvent interpréter le rôle des policiers chargés de mener le raid pour libérer les personnages emprisonnés. Yalesha a très bien pu contacter la police après la disparition des investigateurs ; ils ont aussi pu laisser des instructions à Mickey Mahoney ou l'inspecteur Barrington, à moins que ce dernier n'ait réussi à localiser la villa Misr.

Pistes secondaires

Les docks de Limehouse

Si les investigateurs surveillent la Fondation Penhew, ils voient un camion en partir. Il se dirige vers Limehouse, la pire partie de la zone des docks, réputée pour la noirceur de ses nuits. C'est là que se concentrent l'essentiel des prostituées. L'endroit regorge de tripots, épaves humaines, drogues, restaurants exotiques, taudis et crapules en tous genres. Une bonne part des petites communautés africaines et asiatiques vivent ici, surtout les Chinois, Maltais, Japonais et Indiens. La communauté chinoise fait l'objet de bien des préjugés et les investigateurs du beau sexe seront peut-être avertis des rumeurs de traite des blanches. Pots de vin, Baratin ou menaces apportent quelques informations sur l'entrepôt où le camion dépose son chargement. Les habitants du cru indiquent seulement que des marchandises quittent fréquemment le hangar au milieu de la nuit et que les hommes employés à cet effet ne sont pas des tendres.
Cet entrepôt de Limehouse est utilisé par la Fraternité pour expédier à l'étranger statues et autres objets du Mythe. Punji Chabout en est le propriétaire. Il n'appartient pas au culte, mais il apprécie le bonus payé pour ces tractations secrètes. L'entrepôt se trouve à proximité de plusieurs des quais et il est donc bien placé pour les chargements nocturnes. Plusieurs lascars (1D4+4) sur-



veillent le bâtiment à toute heure. Ils poignardent les fouineurs et jettent les cadavres dans la Tamise.

Pour une bonne part, le contenu du hangar de Chabout est frauduleux (marchandises volées, armes, explosifs, drogue) ou lié à l'occulte ou au Mythe. L'endroit regorge de preuves. Si les investigateurs parviennent à convaincre la police d'y jeter un coup d'œil, plusieurs affaires y trouveront une prompte résolution. Leur crédibilité auprès de l'Inspecteur Barrington s'en trouvera grandement accrue.

Le camion de la Fondation Penhew a déchargé une grosse caisse. Chabout signe un reçu et la fait ranger dans son entrepôt. La même nuit, plusieurs marins d'allure dégénérée viennent réclamer la caisse. Ils la transportent jusqu'au Vent d'Ivoire amarré non loin de là et la descendent dans la cale. Les investigateurs surprennent éventuellement toute la scène. La caisse contient un objet du Mythe de moindre importance, statue, peinture, autel de pierre ou autre.

Chabout porte toujours sur lui un couteau et un garrot. Il ne représente une menace

Edward Gavigan
Directeur de la Fondation Penhew et Grand Prêtre de la fraternité du Pharaon Noir

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70%
CON	17	Endurance	85%
DEX	16	Agilité	80%
FOR	13	Puissance	65%
TAI	13	Corpulence	65%
ÉDU	18	Connaissance	90%
INT	18	Intuition	90%
POU	23	Volonté	99%

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Points de Magie	23
Santé Mentale	0

Compétence spécifique (ou spéciale)
Diriger d'une main de maître la branche londonienne de la Fraternité 85%

Compétences

Athlétisme	60%
Comptabilité	30%
Conduite	50%
Crédit	85%
Discrétion	25%
Droit	50%
Équitation	55%
Mythe de Cthulhu	39%
Négociation	65%
Persuasion	55%
Psychologie	50%
Astronomie	40%
Anthropologie	20%
Archéologie	60%
Egyptologie	90%
Sciences occultes	75%
Vigilance	55%

Langues

Anglais (Langue maternelle)	95%
Arabe	95%
Français	85%
Grec	70%
Hiéroglyphes égyptiens	90%
Hindi	55%
Latin	80%
Pidgin	20%
Swahili	25%

Combat

- Gourdin du Culte 50%
  Dégâts 1D6+2
- Sabre 50 %
  Dégâts 1D8+1+2
- Fusil calibre 12 (double-canon) 50%
  Dégâts 4D6
  Tout comme Tewfik, Gavigan possède une paire de sceptres magiques, voir « Les Sceptres Jumeaux », page 47

- **Sortilèges :** Appeler Azathoth, Appeler Yog-Sothoth, Contacter Nodens, Contacter Nyarlathotep, Contacter un Chthonien, Contacter un Habitant des Sables, Contacter une Goule, Déflagration Mentale, Dérober la Vie, Donner Vie au Brouillard, Enchanter un Couteau, Enchanter un Sifflet, Envoyer des Rêves, Épuiser le Pouvoir, Flétrissement, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux Extérieurs, Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse, Poudre d'Ibn Ghazi, Roue de Brume d'Eibon, Signe de Voor, Signe des Anciens, Terrible Malédiction d'Azathoth, Trou de Mémoire

Shantak

Race inférieure de serviteurs

Ni des oiseaux ni des chauves-souris qui seraient connus ailleurs sur Terre... car ils étaient plus gros que des éléphants et leur tête ressemblait à celle d'un cheval... L'oiseau Shantak a des écailles au lieu de plumes et ces écailles sont très glissantes.

— H.P. Lovecraft, *A la recherche de Kadath*

Les Shantaks se reproduisent dans des cavernes et leurs ailes sont couvertes de givre et de salpêtre. Ils sont décrits comme étant bruyants et détestables, et servent de montures à divers serviteurs des Dieux Extérieurs. Ils ont une peur bleue des Maigres Bêtes de la Nuit et reculent toujours face à elles. Les Shantaks peuvent voler à travers l'espace et emporter des cavaliers peu méfiants jusqu'au trône d'Azathoth. Les Shantaks sont parfois liés aux Pêcheurs de l'Extérieur, une autre race de créatures volantes. Les Shantaks vivent dans le monde éveillé comme dans les Terres oniriques.

Shantaks
Montures éléphantesques

Caractéristiques	**Dés**	**Moyenne**
FOR	4D6+20	34
CON	2D6+6	13
TAI	4D6+36	50
INT	1D6	3-4
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+3	10

Mvt	6 / 30 (vol)
Points de Vie	32
Impact	+10

Compétences

Écouter	25%
Trouver Objet Caché	25%

Armes
- Morsure 55%
  Dégâts : 2D6+2
- **Protection :** 9 points de peau épaisse
- **Sortilèges :** Aucun
- **Perte de SAN :** 0/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu un Shantak

Punji Chabout

(Indépendant/neutre)

Punji Chabout est un indien d'une quarantaine d'années (42 ans), plus petit que la moyenne, à la peau très foncée et au regard noir torve. Cette véritable ordure est le chef d'une petite bande qui vole et stocke pour d'autres malfrats. Il ne quitte quasiment jamais Limehouse et n'hésitera pas à se débarrasser de gêneurs. Bien qu'il ne fasse pas partie de la Fraternité, il travaille principalement pour elle ces derniers temps, car ce sont de bons payeurs.

Punji Chabout
Propriétaire louche d'un entrepôt louche

Niveau : ordinaire
(cf. tableau p. **306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou p. **206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	60

Compétence spécifique (ou spéciale)

Paraître louche	65%

Compétences principales

Athlétisme	15%
Bluff	90%
Commander	75%
Comptabilité	35%
Crédit	05%
Discrétion	60%
Droit	10%
Mythe de Cthulhu	02%
Négociation	50%
Perspicacité Criminelle	45%
Persuasion	35%
Pickpocket	50%
Sciences occultes	05%
Vigilance	65%

Langues

Hindi (Langue maternelle)	75%
Anglais	50%

Combat
- Couteau de Combat 60%
  Dégâts 1D4+2
- Garrot 65%
  Dégâts 1D3/rd FOR contre FOR pour se dégager
- Bagarre 55%



Les lascars de l'entrepôt de Punji

(Figurant)

Petite troupe compacte d'Hindous moustachus ayant toujours l'air de vous regarder de travers. Mal habillés, ils jouent du bras nu et du marmonnage pour impressionner avant de passer à l'action.
Ce sont des personnages de type « traîne-savate de l'Empire britannique » (cf. page 25), en remplaçant l'arabe par l'hindî.



Lars Torvak

(Indépendant/neutre)

Lars Torvak est l'un de ces mauvais marins dont la vie n'est plus menée que par les contrats et l'alcool. Il ne cesse de boire et de fumer à longueur de journée, et il n'a pour maître que l'argent. Cependant, cet homme de taille moyenne, de 43 ans, mal rasé, aux cheveux d'une couleur indéfinissable sous sa casquette bleue tant ils sont crasseux, est prêt à trahir pour gagner un peu plus. Néanmoins, la peur lui fera rapidement choisir le camp de celui qui lui paraîtra le plus fort – il peut donc s'avérer très dangereux pour les investigateurs si ceux-ci franchissent la ligne rouge, car Lars devra choisir entre eux et lui, et son choix sera vite fait.

Lars Torvak
Capitaine alcoolique du Vent d'Ivoire
Niveau : supérieur
(cf. tableau p. **306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou p. **206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	6

Compétence spécifique (ou spéciale)

Rendre des services douteux ou aller boire	65%

Torvak est ivre 75% du temps outes ses compétences sont alors réduites de moitié

Compétences

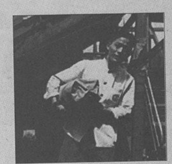
Athlétisme	70%
Comptabilité	25%
Conduite	40%
Crochetage	20%
Discrétion	10%
Menacer	70%
Navigation	70%
Négociation	40%
Piloter un Navire	60%
Piloter un Navire à Voiles	50%
Psychologie	45%
Sciences occultes	05%
Se Soûler à Mort	90%
Vigilance	25%

Langues

Anglais (Langue maternelle)	40%
Arabe	30%
Cantonais	25%
Français	40%
Mandarin	25%
Norvégien	65%
Pidgin	15%

Combat

• Poignard	35%
Dégâts 1D4+2 + imp	
• Bagarre	85%
• Fusil cal.30-06	50%
Dégâts 2D6+4	



Marins du Vent d'Ivoire

(Figurant)

Petite troupe compacte de Chinois toujours souriants mais semblant n'en penser pas moins. Proprement mais pauvrement vêtus, on a toujours l'impression qu'ils se mettent à discuter quand on leur tourne le dos.

Ce sont des personnages de type « traîne-savate de l'Empire britannique » (cf. page 25), en remplaçant l'arabe par le mandarin. Vous pouvez remplacer le garrot par une arme asiatique pour faire plus typique (nunchaku ou autre).

Autres Dieux Inférieurs

Dieux Extérieurs

Sur ces airs insupportables de percussion et de flûte, les gigantesques Dieux Ultimes dansent lentement, bizarrement, ridiculement. Il s'agit des Autres Dieux, aveugles, muets, ténébreux, dépourvus d'intelligence, dont l'âme et le messager est le Chaos Rampant, Nyarlathotep.

- H.P. Lovecraft, *A la recherche de Kadath*

En plus des principaux dieux au service d'Azathoth, il existe aussi un groupe d'entités en apparence secondaires ou moins importantes. Il s'agit des Autres Dieux Inférieurs. Ils font partie des êtres qui dansent pour Azathoth. Ce sont également des entités auxquelles on voue un culte dans plusieurs endroits. Ils engendrent des larves monstrueuses qui peuvent elles-mêmes devenir de nouveaux dieux.

Culte : Lorsqu'ils font l'objet de cultes, les Autres Dieux Inférieurs ne sont adorés qu'à petite échelle, et c'est au gardien que revient la tâche, au besoin, de leur donner des noms. La plupart de ces dieux sont aussi bêtes que leur maître, Azathoth, mais ils sont moins forts. Il est donc plus sûr de s'en approcher. Un Dieu Inférieur peut offrir sa protection à ses adorateurs, qui peuvent se servir de lui et le forcer à accomplir des tâches pour eux.

La plupart du temps, ces êtres inférieurs sont invoqués par différents groupes pour participer à des rituels indescriptibles, qu'ils soient sexuels, démentiels ou mortels. Au cours des rituels mortels, les victimes des adorateurs sont cruellement torturées et assassinées. Les Autres Dieux Inférieurs invoqués peuvent participer au carnage ou dévorer les restes des victimes.

Les rituels sexuels sont encore plus horribles : les victimes sont agressées sexuellement par les Autres Dieux Inférieurs invoqués. Certaines femmes victimes de ces rituels peuvent tomber enceintes et porter de monstrueux enfants hybrides. À l'occasion, une victime mâle peut même mettre enceinte un Autre Dieu Inférieur, qui portera éventuellement une progéniture du même genre. De tels hybrides ont le même caractère corrompu que leur parent extraterrestre et peuvent posséder d'étranges pouvoirs, ou présenter des malformations horribles. La perte de Santé Mentale pour avoir vu ces hybrides varie selon leur parent extraterrestre. La plupart d'entre eux deviennent des chefs de culte et cherchent à propager l'influence de leur parent extraterrestre et de sa famille. Tous les Autres Dieux Inférieurs peuvent participer à des rituels sexuels, peu importe leur forme.

Autres caractéristiques : Comme ces dieux sont différents les uns des autres, leurs pouvoirs et leurs attaques varient. Lorsqu'ils sont avec leurs maîtres, ils peuvent employer des pouvoirs beaucoup plus puissants. Il en existe certains, qui n'ont rien à voir avec les divinités décrites ici, qui possèdent de l'INT, une plus grande FOR, etc. Les Autres Dieux Inférieurs peuvent prendre une multitude de formes : métal, liquide, gaz, cristal, amorphe, phosphore, flamme, insecte, mammifère, anthropoïde, plante, ma-



Le Vent d'Ivoire

que pour ceux qu'il juge dangereux : il essaie alors de les faire tuer. Chabout connaît quelques rudiments du Mythe de Cthulhu mais ne suit pas le credo de la Fraternité. Il ne protège les secrets de celle-ci que par cupidité. Il n'a peur de rien et n'hésite pas à affronter des ennemis supérieurs en nombre.

Le Vent d'Ivoire

Ce cargo délabré est commandé par Lars Torvak, un Norvégien alcoolique. Il est immatriculé en Chine et se prépare à rejoindre son port d'attache, Shanghai. L'équipage est essentiellement chinois, mais vous pouvez y ajouter toute nationalité utile à l'aventure. Les relations de Torvak avec le culte sont strictement commerciales : il est payé pour transporter artefacts et fournitures en Chine sans qu'ils apparaissent sur aucun manifeste.

Si les investigateurs surveillent le cargo pendant plusieurs heures, ils peuvent observer Torvak qui ingurgite rapidement quelques verres dans un bar des environs. S'ils savent le convaincre (il ne résiste guère à l'argent ou à la force), il parle, mais n'a pas grand-chose à dire. La plupart des chargements du culte sont destinés à l'importateur Ho Fong de Shanghai. Il y en a eu pas mal ces derniers temps. Si les investigateurs se faufilent à bord, mieux vaut qu'ils ne soient pas découverts. Aucun adorateur ne s'y trouve, mais Torvak redoute d'aller en prison et de perdre son navire. Le cas échéant, il enlève les intrus et les fait jeter à la mer une fois au large.

Ceux qui arrivent à convaincre Torvak de leur ouvrir les caisses du culte découvrent diverses statuettes et autres bibelots du Mythe, mais surtout une étrange collection de soupapes étrangement ouvragées, entretoises, tableaux électriques et monstrueuses lampes radio. Une équipe de physiciens (Sciences formelles : physique 90% ou plus) pourraient comprendre l'utilisation de certains des composants (les soupapes appartiennent certainement à un moteur à réaction). La plupart de ces objets

Passerelle
Mat - Grue
Machines
Soute à charbon
Cales
Cales
Passerelle
Accès cales
Mat
Accès cales

sont déconcertants et certains sont moulés dans un alliage de titane encore expérimental. Tous sont des pièces détachées de « l'engin de destruction » de Sir Aubrey décrit dans le chapitre Shanghai.

Le Vent d'Ivoire est un vieux navire marchand polyvalent, déplaçant quelque sept mille tonnes. Pour ce voyage vers la Chine, ses cales sont à moitié vides. Les quartiers avant de l'équipage sont abandonnés depuis longtemps. Les marins occupent maintenant les cabines prévues pour les passagers payants, car aucune personne respectable n'accepterait d'embarquer sur un tel rafiot. Les investigateurs pourraient peut-être se cacher jusqu'en Chine à l'avant du bateau à condition d'avoir emporté suffisamment de nourriture et d'eau.

Avec des escales à Marseille, Malte, Port Saïd, Aden, Bombay, Singapour et Saigon, le voyage peut durer de six semaines à trois mois.

Un serpent à Soho

Jackson avait pris bonne note de cette piste – par chance, il ne l'avait pas suivie.

Les investigateurs pourraient bien, eux, s'égarer dans cette impasse où guette une intelligence froide aux dangereux pouvoirs.

chine vivante, microbe sensible, forme géométrique, son vivant, couleur vivante, etc. Ils peuvent noyer leurs victimes, les brûler, les électrocuter, les empoisonner, les geler, les écraser, drainer leurs caractéristiques, les faire vieillir, les momifier, les désintégrer, les faire fondre, les avaler tout rond, etc. Ce ne sont là que quelques exemples des attaques spéciales dont ils peuvent disposer.

Serviteurs : Chaque Autre Dieu Inférieur peut être servi par une sorte de créature esclave. De telles créatures accompagnent leur divinité ou sont invoquées seules. Les créatures servantes disparaissent lorsque leur Autre Dieu Inférieur perd tous ses PV ou qu'il est chassé. C'est au gardien qu'il revient de décider quelles créatures sont au service de chaque Autre Dieu Inférieur. Une créature servante ne doit pas nécessairement être de la même race que le dieu. Certaines d'entre elles font partie de races indépendantes.

Autres Dieux Inférieurs
Divinités secondaires

Caractéristiques	Dés	Moyenne
FOR	4D20	42
CON	1D100+20	70-71
TAI	1D100+50	100-101
INT	varie généralement 0	varie
POU	1D100	50-51
DEX	1D10	5-6

Mvt 1D8-1
Points de Vie 85-86
Impact +18



- **Combat**
  Attaque foudroyante 60%, dégâts : Impact moyen (8D6)
- **Protection :** Varie, mais leur faire perdre tous leurs PV ne suffit pas à les chasser
- **Sortilèges :** Ils sont capables de forcer leurs serviteurs et leurs esclaves à les aider, et chacun d'entre eux en possède au moins un. Il est possible que, étant des dieux, ils ne possèdent pas de sortilèges proprement dits et qu'ils puissent simplement user de magie mais pas l'enseigner.
- **Perte de SAN :** Varie selon le caractère horrible et extraterrestre de chaque Autre Dieu Inférieur.

Ssathasaa

Prêtre du Peuple Serpent

Ssathasaa est un prêtre du Peuple Serpent qui vit sous couverture. Il tient à garder Shipley au travail sur les scènes du Royaume Serpent. Il cherche à créer un portail par lequel son peuple pourra envahir le futur. Si les investigateurs surgissent brusquement avec une foule de questions, il feint l'ignorance d'une brave vieille dame et leur dit de s'en aller. De fait, il ne sait rien qui puisse faire progresser les recherches des investigateurs.

Ssathasaa possède deux formes. Pour rencontrer des humains ou prendre le soleil dans le jardin, il adopte l'apparence de Bertha Shipley. À l'intérieur et dans la pièce secrète du sous-sol, il redevient un Homme Serpent : écailles, griffes, long museau de crocodile et grosse queue reptilienne.

La forme Bertha Shipley est une petite bonne femme au visage ridé, de grands cheveux blancs coupés en meringue, les yeux quasi-indiscernables au milieu des rides, et une voix éraillée mais douce. Elle a tout l'air d'une mamie gâteau.

Ssathasaa passe de sa forme humaine à sa forme serpent en vingt secondes environ, mais reprendre l'apparence de Bertha Shipley nécessite un rituel de quelques minutes. S'il est blessé sous sa forme humaine, le choc lui fait réintégrer sa forme originelle, il attaque alors toutes les personnes présentes. Ses caractéristiques « humaines » apparentes sont données entre parenthèses dans le descriptif qui suit, mais ses véritables caractéristiques, compétences, connaissances et identité restent toujours celles de Ssathasaa.

Son ombre est toujours celle d'un Homme Serpent et trahit sa véritable nature. Il préfère donc ne jamais sortir de jour et éviter les lieux trop éclairés. Il aime les brouillards londoniens ; ils sont, hélas, affreusement froids, mais occultent complètement son ombre. Accordez un test de Vigilance aux investigateurs ; en cas de réussite, ils entrevoient l'ombre de Ssathasaa. Si le sorcier pense qu'ils connaissent sa véritable identité, il essaie de les éliminer.

Le peintre de l'horreur

Cette aventure ne s'inscrit pas dans l'intrigue générale des Masques de Nyarlathotep, même si elle peut aisément y être intégrée. Elle ne vise qu'à offrir une diversion, qu'à maintenir les investigateurs (et les joueurs) dans le doute. Une campagne qui ne quitterait jamais les rails des dieux et cultes malfaisants deviendrait trop prévisible et donc moins intéressante. Cette aventure peut donc être incluse dans n'importe quel autre chapitre si vous prenez la peine de modifier quelques noms et décors.

Scoop : Le Peintre de l'Horreur à l'Honneur

Aide de jeu LO-04

Utilité du document : Il établit le lien entre Shipley et le Mythe, et attire les investigateurs dangereusement près de la mère de Miles Shipley, un Homme Serpent.

L'article rend compte d'un vernissage. L'adresse du peintre, Miles Shipley, se trouve sur la fiche : 6, Holbein Mews.

L'histoire de Miles Shipley n'a aucun rapport avec les machinations de Nyarlathotep, même s'il s'agit bien d'une anecdote du Mythe. En 1923, Shipley rencontre un inconnu dans un pub, « La Rose et la Couronne ». L'homme jure qu'il peut lui montrer des scènes qu'aucun pinceau de peintre n'a jamais pu saisir. Il ne plaisante pas ; c'est un sorcier du Peuple Serpent. Sous hypnose et Drogue Plutonienne, Shipley remonte le temps et contemple l'apogée du Peuple Serpent, ses cités de basalte, ses temples, ses rites sanglants et ses guerres meurtrières. Il peint sans répit ces visions infernales. Sa santé mentale décline et ses tableaux gagnent en puissance et en impact.

En échange d'une telle faveur, le sorcier (Ssathasaa, dans sa langue sifflante) ne demande qu'un refuge sûr et un ou deux bons repas par semaine. Il s'installe chez Miles et commence par mettre sa vieille mère, Bertha Shipley, au menu. Après ce premier bon repas, il prend l'apparence de la vieille. Cette brave dame de soixante-dix ans dissimule maintenant Ssathasaa, l'Homme Serpent.

Miles est irrémédiablement fou et complètement dépendant de la Drogue Plutonienne. Il ne sort guère que pour aller chasser de quoi nourrir sa muse. Les anciennes amies de Bertha sont depuis longtemps consommées. Ses victimes présentes sont généralement des prostituées avec lesquelles il couche avant de les tuer. Il prend garde de ne pas être remarqué avec elles. Il ne vit que pour son art et c'est son seul sujet de conversation — jusqu'à l'apparition d'un repas potentiel pour Ssathasaa.

LE PEINTRE DE L'HORREUR À L'HONNEUR

Ses abominables créations ridiculisent les « Surréalistes »

Les collectionneurs peuvent maintenant acquérir des scènes de sauvagerie rivalisant en horreur avec les pires cauchemars de la Grande Guerre, tout en étant bien plus exotiques que les sinistres épisodes de ce conflit.

Les œuvres de l'artiste londonien Miles Shipley commencent à être recherchées par les collectionneurs qui paient parfois jusqu'à 300£ pour ses toiles.

Notre correspondant a vu plusieurs douzaines de ces œuvres et les a trouvées incroyablement odieuses. Femmes violées, monstres lacérant les entrailles d'un homme, sombres paysages fantasmagoriques, visages grimaçant d'horreur ne sont que quelques-uns des sujets traités par Shipley.

L'horreur de ces œuvres est encore accrue par l'excellence de leur conception et facture qui leur confère une inquiétante vraisemblance : on pourrait croire que le peintre a travaillé sur photographies, des clichés qui n'ont certainement pas pu être pris sur notre planète !

De fait, l'artiste affirme être en contact avec « d'autres dimensions » où résideraient des êtres très puissants et ses œuvres ne feraient que rendre compte de ses visions.

M. Shipley est issu de la classe laborieuse et n'a reçu aucune formation artistique. Il réussit pourtant là où tant d'autres ont échoué.

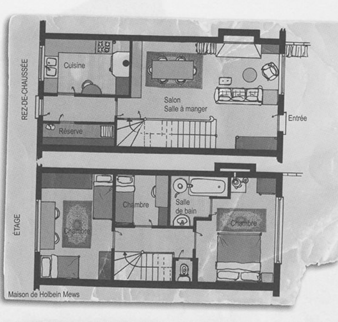
Les critiques s'accordent à dire que Shipley représente une réponse anglaise aux « surréalistes » continentaux dont les adeptes controversés n'ont toujours pas réussi à convaincre John Bull que la manière d'un tableau est plus importante que son sujet.

Un coup de chapeau à Miles Shipley qui n'hésite pas à dénoncer ces charlatans !

- Le Scoop

Note : dans la littérature et la caricature anglaises, John Bull représente l'Anglais « typique »

Aide de jeu LO-04 - Scoop : Le Peintre de l'Horreur à l'Honneur



Maison de Holbein Mews

La maison de Holbein Mews

Les Shipley vivent dans une maison de brique à un étage en mal de réparation. Toutes les fenêtres sont fermées et occultées par d'épais rideaux. Il y a deux entrées, l'une à l'avant de la maison, l'autre à l'arrière (FOR 35). Les portes intérieures de la maison ont une FOR de 15 et les grilles des fenêtres une FOR de 30.

• Entrer par effraction

De la rue, les investigateurs voient, au sommet de la maison, une fenêtre à tabatière munie d'une poignée. Les bâtiments voisins sont déserts et permettent un accès facile au toit de la maison Shipley. Le panneau vitré peut être brisé facilement ; on peut même le soulever de quelques millimètres mais une chaîne et un cadenas, à l'intérieur, interdisent son ouverture. Cette chaîne est suffisamment tendue pour qu'il ne soit pas possible de la scier ou de crocheter le cadenas depuis l'extérieur. Des individus expérimentés se seront certainement munis de diamant et ventouses. Il y a 50% de chances pour que Shipley soit en train de peindre dans la mansarde. Si les investigateurs brisent la vitre, Shipley et Ssathasaa risquent fort de les entendre. Faites un test d'Écouter pour l'un et l'autre, à -10% s'ils se trouvent au premier étage, et à -20% s'ils sont au rez-de-chaussée. Ils n'entendent rien s'ils sont au sous-sol.



Forcer les autres fenêtres et portes ne peut manquer d'alerter Ssathasaa, et Shipley s'il n'est pas en train de peindre.

Ssathasaa prend le soleil dans le jardin 15% du temps. Il apprécie aussi cet endroit, de jour comme de nuit, pour ses siestes digestives. Mais sa présence n'y est à vérifier que si les investigateurs essaient d'entrer par-derrière par un beau jour ensoleillé.

• Frapper à la porte

Ssathasaa est toujours le premier à ouvrir la porte. Il cache tout ce qui pourrait attirer les soupçons et accueille les visiteurs sous l'apparence de Bertha Shipley. Il garde à la main une corbeille à ouvrage et une aiguille à tricoter des plus meurtrières. Si les investigateurs parviennent à le persuader qu'ils sont

Ssathasaa
Semi-immortel, Grand Prêtre du Peuple Serpent
(alias Bertha Shipley de Soho, 70 ans d'apparence)

FOR	10	(4)
CON	11	(8)
TAI	9	(8)
INT	19	(9)
POU	35	(9)
DEX	17	(5)
APP	/	(9)
ÉDU	30	(6)

SAN 0
Points de Vie :10 (8)
Impact : 0 (-3)

Compétences

Discrétion	85%
Dissimulation	75%
Athlétisme	95%
Histoire naturelle	90%
Lancer	55%
Négociation	65%
Nage	70%
Sciences occultes	95%
Préparer la Drogue Plutonienne	95%
Se Cacher	75%
Pister	60%
Tricoter	05%
Mythe de Cthulhu	45%

Langues

Anglais	95%
Arabe	50%
Langage du Peuple Serpent	95%

Combat

• Aiguille à tricoter 1D3 (peut empaler)	75%
• Morsure 1D8 + poison VIR 11	35%

• **Protection :** 1 point d'écailles

• **Sortilèges :** Appeler Azathoth, Appeler Hastur, Appeler Yog-Sothoth, Contacter Yig, Déflagration Mentale, Épuiser le Pouvoir, Hypnotisme, Invulnérabilité, Poussière de Suleiman, Ressemblance, Signe de Voor.


LOCKSMITH
and
BELL HANGER.

là pour acheter un tableau - et paraissent en avoir les moyens - il les fait entrer. Le couple ne survit que grâce à ces rentrées et aux fonds de poches de ses victimes. Selon l'histoire qu'ils ont choisie, les arrivants doivent réussir un test de Crédit ou Baratin pour convaincre Ssathasaa - et Shipley (avec peut-être un malus) qui est devenu complètement paranoïaque.

Aleister Crowley, l'infâme occultiste, a été un de leurs clients, ainsi que certains membres de la coterie de Bloomsbury (même si ceux-ci ne risquent pas de mentionner la chose à leurs amis).

Quand les visiteurs ont montré patte blanche, ils sont conduits à la mansarde où ils peuvent admirer les tableaux. Ssathasaa et Shipley les accompagnent. Shipley est fier de ses peintures et adore les compliments. Aucun test de Psychologie n'est nécessaire pour comprendre qu'il est fou. Son corps tremblant et sa voix aiguë le trahissent. À moins qu'ils n'aient éveillé les soupçons de Ssathasaa, le Tableau dans le Placard (cf. ci-dessous) reste invisible.

Après avoir acheté un tableau (75 £ + 1D50) ou affirmé que rien ne les satisfaisait vraiment, les investigateurs sont reconduits jusqu'à la porte. En s'éloignant, ils remarquent (réussite d'Intuition) que l'odeur générale de la maison était assez semblable à celle qui règne dans la section reptiles d'un zoo.

Surveillance

Si les investigateurs surveillent la maison, il y a 20% de chances pour que Shipley aille chercher une prostituée dès la première nuit. Cette chance augmente de 10% chaque nuit suivante et ce, jusqu'à qu'il remplisse effectivement sa sinistre mission. Accompagnée de sa future victime, il réintègre la maison côté jardin. Les investigateurs doivent donc aussi guetter de ce côté s'ils veulent surprendre son retour. Sur une réussite de Trouver Objet Caché, Shipley s'aperçoit de la surveillance. Il paye sa compagne d'un soir et prévient Ssathasaa qui décide des mesures à prendre. Rien de plus nourrissant qu'un investigateur.

La mansarde

Une pièce vide sous le toit. Des lampes à pétrole éclairent les lieux. Un chevalet est installé sous la verrière peinte en noir (Shipley ne supporte plus la lumière naturelle). La toile placée dessus ne porte que les premières esquisses d'un nouveau tableau. Pinceaux, peintures et palettes sont disposés sur une table à gauche. La porte qui donne accès au reste de la maison est toujours verrouillée. Shipley garde la clé sur lui. Elle n'est nécessaire que du côté escalier. Côté mansarde, le verrou est actionné par une simple molette.

Des tableaux achevés sont posés contre les murs. Prévenez équitablement vos joueurs que chaque toile représente un sujet démentiel et malsain, que chacune des scènes dépeintes est presque insupportable, mais ne dévoilez pas la méthode de calcul des pertes de SAN avant la fin de l'inspection. Si les investigateurs font preuve de prudence, aucune perte désastreuse ne devrait intervenir. Il y a quatre piles de 1D4+3 tableaux chacune. Ils sont de tailles différentes, mais tous affreusement étranges et macabres. Observée de près, en couleurs et grandeur nature, chaque toile fait perdre 0/1D3 points de SAN. Soyez machiavélique : laissez les personnages regarder ces tableaux dangereux tout à loisir ; laissez leur esprit mal défendu absorber ces abominables images. Comptez ensuite le nombre de tableaux que chacun a pu admirer et demandez à chaque joueur le nombre de tests de SAN approprié.

Les investigateurs devraient être particulièrement intéressés par un tableau où l'on voit la Montagne du Vent Noir, au Kenya, surmontée par la forme monstrueuse de la Langue Sanglante, l'avatar de Nyarlathotep. De petites silhouettes humaines placées près d'un temple lèvent les bras en signe de dévotion. Toutes portent la coiffe du culte de la Langue Sanglante. Le décor fait penser à l'Afrique et les investigateurs reconnaissent les coiffes s'ils les ont déjà vues. Miles a observé cette scène, vieille de plusieurs centaines d'années, sous l'emprise de la Drogue Plutonienne.

Le tableau dans le placard

Le mur nord de la mansarde est occupé par un placard cadenassé. Shipley en garde la clé sur lui. La porte a une FOR de 15 mais les charnières sont à l'extérieur, comme pour tous les placards. Shipley ne l'ouvrira jamais de son plein gré. À l'intérieur, il y a seulement un chevalet et un tableau caché sous un linge. Cette toile est son chef-d'œuvre. Elle dépeint un marécage envahi de serpents. Une petite île, surmontée d'un autel de pierre, s'élève au centre. Si le tableau est suffisamment éclairé, il prend rapidement du relief : en une minute à peine, les eaux du marécage se mettent à clapoter, les serpents à ramper et l'autel à luire. Le visiteur qui détourne le regard dès ces premiers effets ne risque rien.



Bertha Shipley

(ou Ssathasaa semi-immortel, grand prêtre du peuple Serpent, sous son apparence humaine.)

Bertha Shipley
Apparemment la mère de Miles Shipley, elle a environ 70 ans. C'est en fait Ssathasaa, un Homme Serpent. La véritable Mrs. Shipley a été dévorée.



S'il continue à regarder, il doit faire un test de POU contre POU sur la Table de Résistance. Il doit d'abord lutter contre un POU de 10 mais chaque minute passée à étudier le tableau devenu tridimensionnel accroît la force de l'attaque de 1 point. La première attaque se fait donc à 10, la deuxième, une minute plus tard, à 11, et ainsi de suite. Quand un investigateur finit par avoir le dessous, il se retrouve dans le tableau, debout près de l'autel de pierre : il a été téléporté dans le temps jusque dans cet ancien bastion du Peuple Serpent. Le malheureux, ainsi catapulté dans le temps, perd 4/1D20+4 points de SAN.

Ses compagnons le voient s'évanouir sous leurs yeux et réapparaître dans le tableau. Ils perdent tous 0/1D8 points de SAN. Tant que l'investigateur téléporté reste dans le champ de vision défini par le tableau, ses amis peuvent voir ce qui lui arrive. Et s'ils continuent à l'observer, ils ne tardent pas à le rejoindre.

Le personnage capturé par le tableau ne voit aucune ouverture donnant sur la mansarde. Aucun retour n'est possible. Le tableau est devenu son nouvel univers. Il est prisonnier de ce marais qui n'existe que sur une terre depuis longtemps disparue. Il est revenu au temps des dinosaures et il y a maintenant 50% de risques, toutes les trente minutes, pour que 1D8 Hommes Serpents émergent de l'eau entourant l'Île. Si l'investigateur veut quitter l'Île, il doit traverser à la nage quinze mètres d'une eau infestée de serpents venimeux et réussir 1D6 tests d'Athlétisme pour ne pas être mordu. Sur l'autre rive, les chances de rencontrer des Hommes Serpents sont les mêmes. Les victimes du tableau sont définitivement perdues et finiront certainement sacrifiées par le Peuple Serpent.

Si vous désirez développer ce thème du Peuple Serpent, inspirez-vous du Tableau dans le Placard. Vous pourriez, par exemple, créer un scénario où les investigateurs trouvent, dans ce royaume passé, un portail susceptible de les ramener à leur époque.

Le Tableau dans le Placard est bel et bien magique, mais seulement constitué d'une toile peinte sur un châssis. Il peut être détruit normalement et, dans ce cas, le portail sur le royaume Serpent disparaît. Le détruire après le transfert d'un ami à l'intérieur ne change rien à ce qui s'est passé. S'ils comprennent son caractère à sens unique, les investigateurs peuvent même l'utiliser comme arme. Ssathasaa n'a ordonné l'exécution de ce tableau que pour offrir ses ennemis en sacrifice à son peuple - et pour disposer d'un chemin de fuite si nécessaire. Il a fallu deux ans pour enchanter ce tableau. Ssathasaa ne l'utilise contre les investigateurs que s'il les juge dangereux.

Le premier étage

Ces quatre pièces pauvrement meublées ne renferment rien de particulier ni d'intéressant, à moins que vous ne souhaitiez changer quelques détails. Aucune porte n'est verrouillée.



Le rez-de-chaussée

La porte de derrière donne dans un petit jardin entouré d'un mur de brique, récemment érigé, de presque trois mètres de haut. Ce niveau comprend une cuisine, un petit vestibule, une chambre à coucher et un petit salon. Dans la cuisine, une porte mène au sous-sol. Elle est toujours fermée à clé. Une seule de ces pièces, la chambre, importe à notre aventure.

La porte en est verrouillée 80% du temps ; Shipley porte la clé sur lui. Dans le placard de cette chambre, sur l'étagère supérieure derrière une boîte à chapeaux, une cassette laquée contient une seringue et une petite fiole : dix doses de Drogue Plutonienne. Injectée sans intention particulière sans suggestion hypnotique concernant une époque précise la drogue envoie l'esprit au hasard dans le temps, peut-être dans une ère hantée par les Chiens de Tindalos. Pendant ce voyage, le corps tombe sans vie sur le sol. La drogue a une couleur verte. La seringue a été utilisée si souvent sans être nettoyée qu'un résidu verdâtre sur les parois du cylindre signale le dosage approprié. Une dose dure 1D3 heures ; une injection plus importante prolonge le voyage en proportion. Il est impossible de prévoir les effets de cette drogue, sauf expérience préalable ou connaissances très particulières. Ssathasaa la fabrique à partir d'ingrédients rares et précieux.

Le sous-sol

Quantité de rebuts encombrent cette vaste pièce, mais les boîtes et chaises cassées sont empilées de manière à libérer un passage jusqu'au mur sud, qui cache une pièce secrète. La paroi s'ouvre si on exerce une forte poussée en son centre ; une réussite de Trouver Objet Caché révèle l'embrasure de cette porte secrète.

De nombreux symboles mystiques sont gravés sur les parois de cette pièce plus petite. Des étagères encombrées de bocaux recouvrent un pan de mur. Les étranges substances nécessaires à diverses magies (dont la concoction de la Drogue Plutonienne) y sont rangées. Si les investigateurs connaissent la recette, ils constateront qu'il y a assez d'ingrédients pour en produire au moins dix fioles. Des livres et de vieux grimoires, écrits dans diverses langues, contiennent des renseignements sur certains sortilèges. Aucun de ces documents n'est rédigé en anglais, la plupart sont écrits dans la langue du Peuple Serpent. A priori, ils ne renferment aucun sortilège du Mythe, mais vous pouvez toujours décider qu'ils contiennent tous les sortilèges connus de Ssathasaa, et plus encore.

Près d'un autre mur, une grande auge de pierre est fermée par une dalle. Elle contient les restes des repas de Ssathasaa. Libre à vous de juger si ces têtes de femmes coupées occasionnent ou non des pertes de SAN. L'odeur de fosse à serpent est ici particulièrement intense.





Les Masqu
de Nyarlath

Londres

Les investigateurs arrivent à Londres avec pour contacts Mickey Mahoney, le rédacteur en chef du Scoop, et James Barrington, l'inspecteur de Scotland Yard que Jackson avait rencontré avant son retour à New York. Ils vont s'entretenir avec Edward Gavigan, directeur de la fondation Penhew et Grand Prêtre de la Fraternité du Pharaon Noir.
Une surveillance de Gavigan les conduira vers l'autre Grand Prête du culte, Tewfik al-Sayed, et le club La Pyramide Bleue fréquenté par les deux hommes. Depuis le club, la piste remontera jusqu'à la propriété campagnarde de Gavigan où se déroulent les rituels sacrificiels de la Fraternité.



ISBN 978-2-917994-44-3
9 782917 994443

Les Masques de Nyarlathotep

Caire



L'Appel de Cthulhu

Éditions Sans-Détour

Table des matières

5-17 - L'Egypte

18 - Le Caire

40-41 - La fraternité du Pharaon Noir

42-83 - L'aventure

84-88 Fausse piste

« Le soleil se couchait quand nous avons escaladé cette falaise et fait le tour de la mosquée moderne de Méhémet Ali, risquant même notre regard, du haut du parapet vertigineux, sur Le Caire de légende - la ville mystérieuse enluminée de dômes sculptés, de minarets éthérés et jardins flamboyants... Le grand dôme romain du nouveau musée culminait bien au-dessus de la ville, et derrière, le fabuleux Nil Jaune, père des éons et des dynasties,... »

- H.P. Lovecraft & Harry Houdini, *Prisonnier des Pharaons*



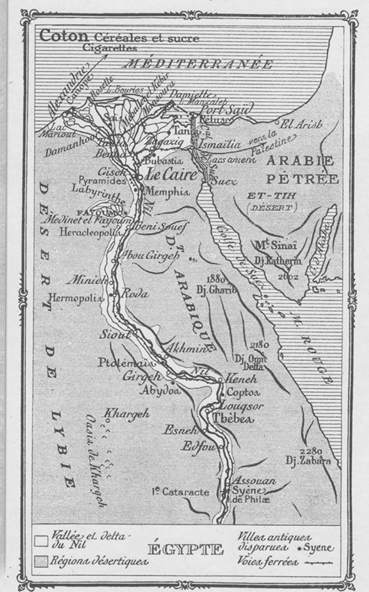
Égypte

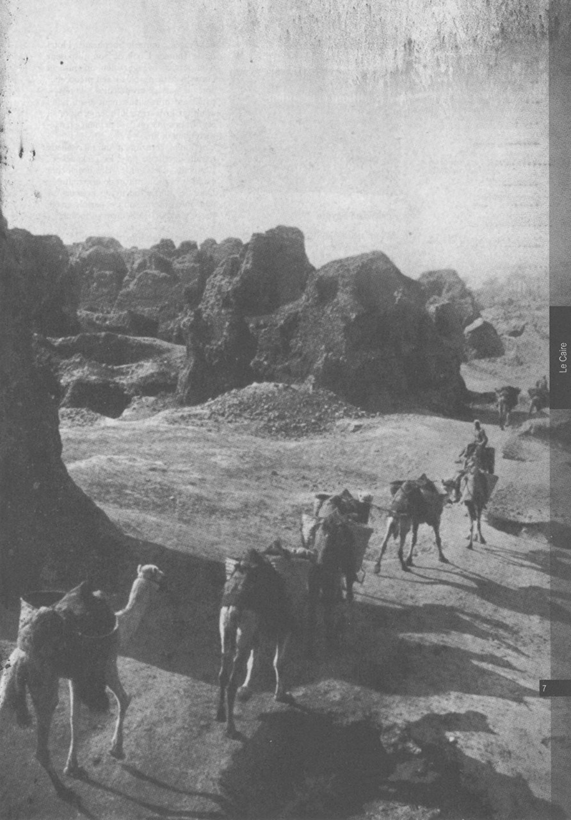
Égypte

Nous sommes au printemps au Caire. Voyage pour vos sens.

- **Visuel, couleurs** Jaune sale sous le projecteur solaire. Tout se mêle, sol, bâtiments, échoppes tel un tapis uniforme pour des bourgeonnements de couleurs vives : étoffes, sacs d'épices et de teintures.
- **Visuel, formes** Un dédale de bâtiments disposés sans ordre réel, au petit bonheur, tout en laissant de la place aux édifices officiels dans un style anglais de bon aloi.
- **Sons** Charabia (pour ceux qui ne parlent pas la langue) fleuri et musical ponctué des chameaux blatérants et d'appels de muezzins.
- **Odeurs** Les senteurs entêtantes de jasmin n'arrivent pas à masquer les épices, le « chaud » et la sueur. Un thé à la menthe peut ponctuer une terrasse par endroit.
- **Toucher** Tout est tiède et moite surtout pour des gens peu habitués. Toute activité fatigue et déshydrate.

Le sable. Il s'infiltre partout quand il ne colle pas à la peau en pleine chaleur. Mais on y laisse aussi des traces.





Pickpocket typique
(Figurant)

Petit gamin pauvre typique, à la tenue usée et poussiéreuse, toujours à se mettre dans vos jambes et à vous harceler d'un mélange d'arabe et d'anglais approximatif. Friand de touristes perdus ou d'attroupements improvisés, s'il vous sourit, alors vérifiez vos poches.

Pickpocket typique
Niveau : faible
(cf. tableau **p. 306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou **p. 206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	10
Santé Mentale	45

Compétence spécifique (ou spéciale)

Fouiller vos poches	60%

Compétences

Athlétisme	15%
Discrétion	50%
Sciences occultes	05%
Vigilance	30%

Langues

Langue maternelle (Arabe)	45%
Anglais	10%

Combat

• Bagarre	35%

Cadre & Ambiance

Repas traditionnel égyptien

Feuilles de vigne fourrées au riz et à la viande, du ragoût de mouton accompagné de grosses fèves brunes mijotées. Pour terminer, du mehallabeyya : une sorte de crème à base de farine de blé, parfumée à l'eau de rose et servie avec pistaches et riz au lait. Le tout accompagné de galettes de blé (Esch Naladi), de thé ou de café.

Arrivée en Égypte

À son arrivée en Égypte, le voyageur sera certainement frappé par les foules qui encombrent les gares et les ports. Les navires sont accueillis par des flottilles de petites embarcations instables et surchargées portant les bannières de nombre d'hôtels, grands ou petits, et agences de voyages. Chaque hôtel de la ville ou du port est représenté par des agents entreprenants : les guides à touristes (les « drogmans » ; cf. *Infos pratiques du Caire*, page 27) vantent leurs propres compétences ; porteurs et voituriers se disputent les bagages que l'on décharge et les vendeurs d'eau jouent des coudes dans la foule pour être les premiers à vendre au visiteur un « goût du Nil », une expérience qui se traduit généralement par plusieurs jours de lit. Ils ont d'ailleurs souvent un cousin qui vend un tonic supposé guérir la chose.

Un nouvel arrivant ne doit pas seulement passer les douanes mais aussi s'enfoncer dans cette masse humaine et se battre pour ses bagages jusqu'à les récupérer dans les mains d'autant de porteurs qu'il a de colis. Les grands hôtels et agences de voyages, comme le Shepheard's Hotel ou la Thomas Cook & Son, disposent d'un service bagages bien organisé et l'investigateur n'a plus à s'en préoccuper après le passage en douanes : ils ré-apparaissent miraculeusement à son hôtel avant qu'il n'y arrive lui-même. Sinon, il est fort possible qu'ils se perdent, en partie tout au moins.

Ces foules constituent un merveilleux terrain de chasse pour les pickpockets. Les petits objets gardés dans des poches extérieures risquent fort de disparaître.

Dans les ports, l'odeur de poisson est puissante, omniprésente et parfois, en été (de juin à août), réellement suffocante.

Une réputation internationale

Dans les années 20, Le Caire et l'Égypte sont très présents dans les conversations du monde entier. Peu de gens restent insensibles à l'atmosphère surnaturelle dégagée par les antiques pharaons de l'Égypte.

L'ouverture de la tombe de Toutânkhamon en novembre 1922 et la fantastique beauté de ses trésors déclenchent une égyptomanie galopante sur toute la planète. Les douairières comme les midinettes des années folles portent des bijoux égyptiens ; les hommes arborent le fez pour travailler sur Wall Street et fument du haschisch dans des narguilés. Les motifs animaliers de l'art égyptien antique se mêlent aux lignes pures de l'Art Nouveau pour former un autre style de décoration intérieure.

Les archéologues du monde entier se rendent dans la Vallée des Rois pour participer aux fouilles qui peuvent faire ou briser une carrière. Et beaucoup d'autres prennent part à l'excitation générale provoquée par les découvertes



quotidiennes de trésors passés. Nombre d'artisans font fortune en vendant pour authentiques des copies d'objets funéraires et d'autres en volant les pièces tant recherchées pour les céder aux collectionneurs.
Cette mode gagne les sociétés secrètes qui introduisent des rituels égyptiens dans leurs cérémonies et appâtent les naïfs avec des promesses de magies antiques et de vie éternelle. Beaucoup d'entre elles envoient des représentants au Caire et en Égypte pour y acquérir les connaissances secrètes des anciens.

Généralités

Après quatre décennies de protectorat britannique, l'Égypte retrouve une certaine autonomie interne en 1922. Mais les Anglais conservent le contrôle du canal de Suez. Les garnisons britanniques y sont stationnées et il n'est pas rare de les voir intervenir en Égypte.

Les investigateurs dans la tourmente politique

Cette situation engendre d'importantes tensions sur le plan politique.
On compte en moyenne un ressortissant étranger tué tous les mois et une manifestation tous les deux mois. Les premières deviennent rarement violentes mais sont souvent très importantes et rassemblent des milliers de travailleurs ou d'étudiants.
Les gardes des hôtels accompagnent les touristes pendant les périodes agitées et découragent le plus fermement possible les sorties au plus fort des violences.

Prétexte à scénario

L'agitation politique et les activités cultistes peuvent constituer un mélange explosif. Les conséquences de différents programmes d'actions secrètes qui viennent s'ajouter les uns aux autres, couche après couche, ne correspondent peut-être pas à la catégorie d'horreur attendue par les investigateurs mais elles pourraient bien se révéler plus destructrices de la santé mentale, voire plus mortelles.

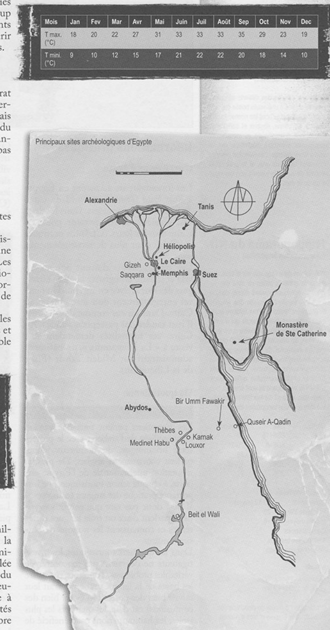
Géographie

L'Égypte est un désert de près d'un million de kilomètres carrés, bordé par la Méditerranée et la mer Rouge. Au milieu de cette immensité aride, la vallée du Nil est la principale source de vie du pays, soit seulement 4% du pays. Heureusement, cette région est propice à l'agriculture, grâce aux limons apportés par le fleuve, et elle abrite bon nombre d'espèces animales.

Climat

Le climat égyptien varie suivant la région : méditerranéen sur la côte (Alexandrie), semi-désertique à la hauteur du Caire, et totalement désertique dans le Sud (Louxor, Assouan, Abou Simbel).

Mois	Jan	Fev	Mar	Avr	Mai	Juin	Juil	Août	Sep	Oct	Nov	Dec
T max. (°C)	18	20	22	27	31	33	33	33	35	29	23	19
T mini. (°C)	9	10	12	15	17	21	22	22	20	18	14	10



Animalerie

Les caractéristiques des crocodiles du Nil, des éléphants africains, des lions et des rhinocéros figurent dans le livre de règles. Les autres animaux que l'on a des chances de rencontrer en Égypte sont les chameaux, les hippopotames, les hyènes, les chacals et les vautours. Pour ces derniers, reportez-vous aux caractéristiques du condor.

Dromadaire
(Camelus dromedarius)

Créatures natives des déserts africains, ces camélidés à une seule bosse ont une valeur inestimable pour les nomades des déserts égyptiens, libyens et sahariens. Facilement domestiqués et montés, ils fournissent transport, nourriture, lait et abri à leurs maîtres. Les femelles mettent bas tous les deux ans, et le petit reste auprès de sa mère jusqu'à son sevrage, à un an et demi.

Hippopotame du Nil
(Hippopotamus amphibius)

Plus à l'aise dans l'eau que sur la terre, ces barriques grises à pattes ne sont pas les animaux comiques souvent décrits dans la littérature. Pendant la saison des amours, ils défendent férocement leur territoire et les mâles attaquent toute créature qui s'aventure dans leur secteur de rivière avec leurs défenses qui mesurent de 20 à 30 cm. Ils passent l'essentiel de la journée presque complètement sous l'eau et sortent des lacs et des rivières au crépuscule pour se nourrir d'herbes et de broussailles qu'ils trouvent près de la rive. Quand ils sont énervés, une sueur rose apparaît sur leur tête ; on pensait autrefois que cette transpiration était du sang.

Carac.	Dés	Moyenne
FOR	6D6+15	36
CON	6D6+6	20-21
TAI	6D6+15	36
POU	3D6	10-11
DEX	2D6	7

Valeurs dérivées
Mouvement 7 / 12 (nage)
Points de Vie 28
Impact moyen +8

Compétences
Attaquer les bateaux 40%
Se cacher dans l'eau 85%

Armes
• Morsure 40%
Dégâts : 1D8+4 +imp

Protection : 3 points de peau épaisse
Habitat : Les fleuves et lacs d'Afrique



Informations pratiques

L'arrivée en Égypte

Les investigateurs accostent en Égypte à Port Saïd (l'extrémité nord du canal de Suez) ou à Alexandrie. Dans les deux cas, plusieurs trains partent pour Le Caire tous les jours. (Cf. Infos pratiques du Caire pour plus de renseignements, page 26).

Les investigateurs doivent obtenir un visa et se faire enregistrer comme étrangers dès leur arrivée en Égypte. Un nouvel enregistrement doit être obtenu au Caire. Dans un cas comme dans l'autre, il leur faudra des passeports valides. Au Caire, ces formalités demandent une visite à « La Mugamma », un bâtiment administratif sur Midan Tahrir (Place de la Libération).

Vie quotidienne

Langue(s)

Les Égyptiens parlent tous une version personnalisée de l'arabe et avec le protectorat britannique, de nombreux jeunes parlent couramment anglais. De plus, la réputation internationale de l'Égypte apporte, à chaque saison touristique, une importante pratique des langues étrangères.

Il n'est donc pas rare que certains égyptiens parlent deux ou trois langues différentes et connaissent les notions de plusieurs autres.

Dans les quartiers touristiques, les investigateurs ne devraient pas rencontrer de véritables problèmes. Toutefois, connaître les bases de la langue arabe pourrait leur ouvrir bien des portes (ou éviter bien des confusions) car dans les quartiers les plus isolés, les habitants n'ont pas bénéficié de l'ouverture du pays...

Quoi qu'il en soit, le guide local reste une très bonne alternative pour circuler en ville, que ce soit pour éviter de s'égarer ou simplement circuler sans être assailli par les vendeurs ou autres guides à la sauvette (Cf. Drogman, l'utilité des guides, dans les Infos pratiques du Caire, page 27).

Langues rencontrées dans ce chapitre

- Araméen : employée pour exprimer des idées religieuses
- Assyrien : héritée de l'écriture sumérienne, au moyen de signes cunéiformes
- Copte : langue afro-asiatique descendant de l'égyptien ancien
- Egyptien démotique : écriture ancienne égyptienne à partir d'un alphabet et non de symboles comme les hiéroglyphes
- Grec classique : langue grecque du IXème au IVème siècle av. J.-C.
- Hébreu
- Hiéroglyphes égyptiens
- Latin

Monnaie

La monnaie nationale est la Livre Égyptienne (£E) - en arabe, la guinay. La Livre se subdivise en 100 piastres (P.T.). Les égyptiens utilisent aussi le millième (10 mill. pour 1 P.T.).

La £E est une pièce d'or, la piastre, une pièce d'argent ou de nickel et le mill. est en bronze.

Les taux de change de la £E varient constamment pendant les années 20. Les voyageurs obtiendront généralement un change plus favorable de leurs espèces étrangères auprès des changeurs des marchés mais cela n'est pas sans risque.

Pour les besoins du jeu, considérez que les livres anglaises et égyptiennes sont

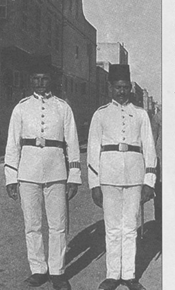
interchangeables. Le papier monnaie américain sera accepté ou pas, à votre convenance. Les dollars d'argent, et plus particulièrement les pièces mexicaines que l'on retrouve dans le monde entier, devraient toujours être bien reçus.

Banques

Dans les années 1920, les grandes banques anglaises sont toutes présentes en Égypte. Les « Big-Five » sont Barclays, Lloyds, Midland, National Provincial et Westminster.
La seule banque non-britannique à gagner de l'importance est la Banque Misr (càd la banque de l'Égypte), fondée en 1920.

Forces de l'ordre & Port d'arme

Le port d'arme est autorisé aux Européens, mais pas aux indigènes, s'agissant d'une colonie britannique.
On considérera que les armes doivent faire état d'une déclaration auprès des autorités policières de la ville du Caire lors de l'arrivée dans la ville, le déclarant se retrouvant titulaire d'un permis, et que les armes de gros calibre ne peuvent pas être portée ostensiblement - ceci afin de ne pas créer de problème.
Des armes peuvent être achetés dans les marchés, cependant le prix ne sera pas en rapport avec la puissance ou la qualité de l'arme - uniquement de sa rareté locale, ou de la météo locale. Bien souvent, le vendeur ne s'intéresse à l'existence d'un permis que si la police tourne dans les parages.





Communications

Dans les années 20, le courrier reste la solution la plus répandue (et la plus fiable) pour communiquer en Égypte. On trouve des bureaux de poste un peu partout dans les grandes villes et les hôtels font office de relais postaux pour la majorité des visiteurs étrangers.
Le téléphone est encore peu développé et seuls les administrations les plus importantes et quelques grands hôtels en sont équipés. Mais être doté d'une installation si moderne ne garantit pas son (bon) fonctionnement.
Il faut parfois attendre de longues heures pour parvenir à joindre son interlocuteur. Pour les appels à l'international, le temps d'attente peut atteindre jusqu'à 10 heures.
En 1925, seule la radio « à ondes courtes » est utilisée mais les journaux restent le meilleur vecteur d'informations.

Journaux

Voir ceux du Caire, page 27.

Religion(s)

Près de 90% de la population est de confession musulmane. Le reste appartient à l'Église copte. L'Islam prévaut dans la vie de tous les jours. Peu de gens effectuent les cinq prières quotidiennes, mais presque tous les hommes répondent à l'appel du muezzin le vendredi matin. Les deux communautés religieuses sont censées cohabiter en toute cordialité, mais les affrontements violents sont courants et les Coptes parlent volontiers de discrimination à leur encontre.

Hyène
(Hyaena hyaena)

Carnassier de type canidé vivant en meute, la hyène est particulièrement connue pour son cri - un sinistre ricanement. Quand il retentit la nuit, des hommes forts ont même tremblé de peur. Les hyènes vivent et se déplacent en groupes de 8 à 14 individus. Les femelles donnent naissance à deux chiots une fois par an. Le premier né, bien qu'âgé d'à peine quelques minutes, attaque systématiquement le deuxième dès qu'il apparaît et le tue. Ces animaux s'en prennent rarement aux humains.

Carac.	Dés	Moyenne
FOR	2D6+12	19
CON	3D6	10-11
TAI	1D6+6	9-10
DEX	2D6+8	15

Valeurs dérivées

Mouvement	12
Points de Vie moyens	10
Impact moyen	+2

Compétences

Briser les os	40%
Détecter la nourriture cachée	80%
Démembrer un cadavre	60%
Discrétion	75%
Pister	30%

Armes

• Morsure	30%
Dégâts 1D8 +imp	

Protection : 2 points de peau épaisse et de fourrure.

Chat
(Felis silvestris catus)

Notre bon vieux chat domestique, qu'il soit de maison ou de gouttière, tigré ou à poil ras.

CON	7	Endurance	35 %
DEX	31	Agilité	99 %
FOR	2	Puissance	10 %
TAI	1	Corpulence	05 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Mouvement	12
Impact	- 4
Points de Vie	4

Compétences

Discrétion	95%
Pister	65%
Se Cacher	90%
Trouver Objet Caché	80%

Armes

• Griffes (x 2) Dégâts 1D3 -1D6	40%
• Lacérer* Dégâts 1D6 + imp	80%
• Morsure Dégâts 1D3 + imp	30%

** Si les deux griffes touchent dans un même round, le chat maintient sa prise, Mordant et Lacérant à chaque round qui suit.*

La religion musulmane, ou Islam, est fondée sur les écrits du Prophète Mahomet (début du VIIe siècle). Elle se veut à la fois religion, loi et règle de la vie quotidienne. Son fondement est le Coran, livre saint et parole de Dieu révélée à Mahomet, et la Sunna, enseignement et vie du prophète, qui contiennent des éléments de la tradition judéo-chrétienne.

Les Cinq Piliers de l'Islam sont :
- Croire et proclamer l'attestation de la foi
- Accomplir la Salat
  (Prière canonique, 5 fois par jour à heure fixe)
- S'acquitter de la Zakat
  (Aumône purificatrice)
- Jeûner le mois du Ramadan
  (pour commémorer le mois où fut révélé le Coran)
- Faire le pèlerinage à la Mecque une fois dans sa vie

Le croyant doit se référer au Coran, adhérer sincèrement à ces préceptes et s'abandonner intégralement à son Dieu Unique en cherchant à perfectionner, sans cesse, son comportement.

Toutes les prescriptions relatives aux aspects de la vie, que ce soit la vie religieuse, politique, sociale ou privée, sont contenues dans la Charia. Elles sont classées en 5 catégories : ce qui est obligatoire, recommandé, indifférent ou licite, blâmable et interdit.

Tout est pensé pour mener une vie aussi vertueuse que possible afin de préparer son salut.

Calendrier

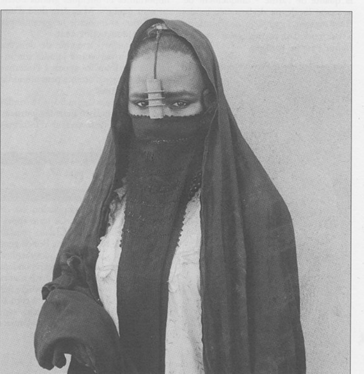
L'an 0 marque la conquête de La Mecque par Mahomet (622 ap. J.-C.). L'année musulmane dure 354 ou 355 jours, soit douze mois de vingt-neuf ou trente jours. De fait, elle n'est pas synchronisée avec l'année occidentale et le décalage accumulé sur trente-trois ans correspond à une année complète de quatre saisons.

En 1925 (1344 dans le calendrier musulman), le nouvel an commence le soir du 22 juillet.

Les femmes et El-Islam

L'Islam est une foi ouverte à tous mais d'abord aux hommes. Les mosquées leur sont réservées ; les femmes sont considérées comme propriétés des hommes et bien des lois sont édictées d'une façon qui ne permet pas à une femme de traîner un homme en justice. Une femme ne peut pas divorcer de son mari, mais celui-ci peut la répudier simplement en annonçant la chose. La femme n'est alors plus digne d'être épousée.

Les riches musulmans des années 20 continuent d'avoir plusieurs épouses. Les femmes ne voyagent que voilées de la tête aux pieds et doivent être escortées d'un homme dès qu'elles quittent leur maison. Cependant, bien des musulmanes exercent un pouvoir considérable au sein de leur foyer et contrôlent les finances de la maison et l'éducation des enfants.





Se déplacer

Quel que soit la ville où l'on se trouve, deux moyens de transport sont couramment utilisés par les égyptiens : la voiture hippomobile (tractée par un cheval) et le taxi automobile.
L'avantage de ces moyens de locomotion, en plus de leur faible coût, est de permettre d'accéder rapidement à n'importe quel endroit de la ville - à l'exception de certains quartiers où les ruelles sont trop étroites, comme le Vieux Caire.
Dans les plus grandes villes, comme Alexandrie ou Le Caire, le tramway est couramment utilisé. Il permet de se rendre pratiquement partout si l'on est prêt à marcher un peu ; les femmes utilisent un compartiment réservé, séparé de celui des hommes. Un symbole de couleur est associé à chacune des lignes et figure dans chaque tram.

Centres d'intérêt

Alexandrie

Alexandrie est le plus ancien des grands ports d'Égypte : on doit sa fondation à Alexandre le Grand en 331 avant J.C. Le phare sur l'Île de Pharos était une des sept merveilles du monde et l'on dit que la légendaire Bibliothèque d'Alexandrie a contenu toute la connaissance du monde antique. Ses 700 000 volumes ont été détruits pour l'essentiel dans l'incendie de 391.
Alors que les touristes affluent au Caire pendant la saison (l'hiver), les riches et puissants de la ville s'installent à Alexandrie pendant l'été. Ils y habitent leurs résidences estivales, profitent des plages de sable et font la fête toutes les nuits. La plupart des membres du Parlement égyptien et des diplomates de toutes les nations s'y retrouvent de juin à septembre.

L'arrivée

Par mer, l'investigateur découvre d'abord les murs blancs du Palais Râs el-Tîn, une forteresse qui se dresse sur une hauteur à tribord et domine le phare moderne bâti sur le site d'un temple antique dédié à Poséidon. À l'aube et au crépuscule, les murs baignent dans une lumière rouge comme, disent certains, s'ils étaient couverts de sang.
En pénétrant dans la rade intérieure, le navire est immédiatement entouré par une nuée de petits bateaux qui représentent toutes les agences de voyages connues de l'homme. L'air résonne des cris en arabe et en anglais : « Faites-vous guider par notre agence ! » ; « Choisissez notre hôtel ! ». Depuis le pont, on croit plonger le regard dans une fosse aux lions à l'heure des repas.
Il est possible de se procurer des tickets de train pour Le Caire auprès du commissaire de bord avant de toucher terre. Pendant la saison touristique (de novembre à fin avril), des trains pour la capitale viennent chercher les voyageurs qui débarquent de chaque navire. Les départs peuvent aussi se faire à partir de la gare centrale Bab el-Gedid. Le voyage dure 3 heures en Express ou environ 7 h en convoi ordinaire (sans restaurant).
La plupart des compagnies de vapeur qui desservent l'Égypte ont des agences à Alexandrie ; un consulat américain et un britannique y sont installés.

Hôtellerie

Les hôtels d'Alexandrie comprennent :
- **Le Claridge** (35 rue Fouad Premier ; 150 chambres), luxueux, jardin sur le toit avec vue sur la ville et la rade.
- **Le Majestic** (4 place Saad Zaghlul [avant 1925 « 4 The Square »] ; 200 chambres), confortable.

Le Cobra égyptien
(Naja Haji)

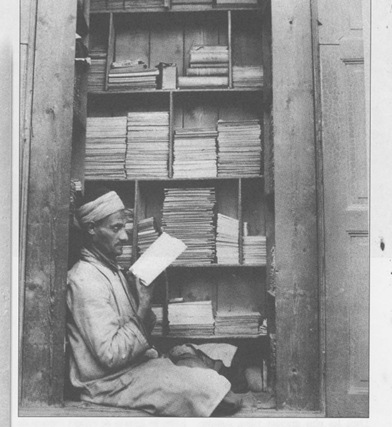
Plus petit et moins beau que le cobra royal indien, le cobra égyptien est plus sombre et doté d'un capuchon plus étroit. Son apparence devrait pourtant suffire à faire transpirer le plus brave des investigateurs.
Son attaque n'est pas extraordinairement rapide ou précise. Si l'investigateur la voit venir, il a droit à un test d'Athlétisme sans malus (il arrive, après tout, que le cobra vise un revers de pantalon plutôt que la jambe ou même qu'il oublie d'injecter son venin).
La morsure du cobra n'entraîne en elle-même aucun dégât significatif, même si ses crochets acérés sont capables de traverser deux points de protection.
Le poison agit assez lentement. Quinze minutes devraient se passer avant que les premiers effets, enflure, fièvre, transpiration, se fassent sentir.

Carac.	Dés	Moyenne
FOR	1D3	2
CON	1D6+3	6-7
TAI	1D2	1-2
POU	1D6	3-4
DEX	2D6+6	13

Valeurs dérivées

Mouvement	3
Points de Vie moyens	4

Armes
- Morsure Venimeuse 40%
VIR du venin égale à CON+POU du serpent (poison rapide)



• **Hôtel de France** (Extrémité ouest de la place Saad Zaghlul [The Square] ; 50 chambres), modeste.

Restauration

En plus d'excellents hôtels restaurants, Alexandrie compte aussi de très bons restaurants :

• **Giovannides** (33 bd Saad Zaghlul) qui sert aussi bien des plats européens qu'égyptiens

• **L'Union** (2 rue de l'Ancienne Bourse) pour une cuisine européenne, et les nombreux cafés arabes de la place Méhémet Ali.

Un certain nombre de « restaurants à bière » de la ville proposent de la bière blonde et une cuisine euro-égyptienne.

Libraires et bibliothèque

• **M. L. Schuler** (6 rue Sherif Pacha) vend des antiquités et des éditions rares

• **Spiros N. Grivas** (11 bd Saad Zaghlul) vend des livres vieux et neufs ainsi que des cartes de voyages

• **British Book Club** (5 rue Adib), ouvert tous les jours de 9 h à 13 h

Boutiques

Plusieurs enseignes vendent toute sorte de fournitures : matériel d'expédition, vêtements et autres produits européens. On citera, entre autre :

• **Davies Bryan & Co.** (rue Sherif Pacha)

• **S. Sednaoui & Co.** (rue Sidi el-Mitwalli)

• **Rothernberg** (place Méhémet Ali)

Des fournitures locales peuvent être obtenues dans les nombreuses boutiques qui bordent la rue Sherif Pacha. Sans un drogman, les prix seront probablement sérieusement gonflés.

Transport pour Le Caire

Tous les jours, six trains relient les deux villes en 4 heures (200 km). La voie ferrée traverse les terres fertiles du delta et rejoint la ligne de Port-Saïd avant d'entrer dans la Gare Centrale du Caire.

Sites remarquables

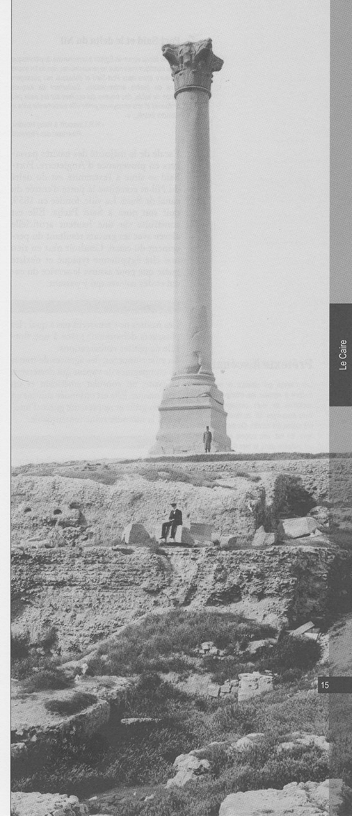
• **Colonne Pompée du Sérapeum :** La Colonne Pompée du (le temple du dieu Sérapis) marque l'emplacement où se tenait autrefois la Bibliothèque d'Alexandrie. Près de la colonne, il y a un antique bassin, deux sphinx de granit rouge et un certain nombre de

statues sans tête, ramenées d'Héliopolis par Alexandre le Grand, pense-t-on. À cinquante mètres, un ensemble de colonnes de granit marque l'entrée des passages souterrains qui sont tout ce qui reste de la Bibliothèque et du Sérapeum.

- **Les catacombes de Kom al-Chougafa :** Découvertes en 1900, elles se trouvent à dix minutes à pied de la colonne de Pompée dans la direction du canal.
Les tombes bien préservées de Kom al-Chougafa (Colline des Tessons) associent les styles égyptien et grec classique ; elles remonteraient aux environs du deuxième siècle de notre ère. Leurs dimensions et sculptures impressionnent tous les visiteurs.
La décoration des tombes constitue un étrange mélange de thèmes romains, grecs et égyptiens : statues d'Anubis et de Sebek en armure romaine qui gardent la chambre funéraire principale ; sarcophages couverts des complexes bas-reliefs égyptiens mais arborant la tête de Méduse. Plus de quatre cents momies ont dû être inhumées ici, mais la plupart ont été volées.

- **Le port antique** (1300 av. J.C.) : Son aménagement est attribué à Ramsès II. Les investigateurs qui louent une barque peuvent voir, juste à l'extérieur de la digue moderne, les ruines du port et, à une dizaine de mètres plus loin, de nombreux bâtiments à colonnes qui reposent de 1 à 10 mètres sous la surface.

- **Le phare d'Alexandrie :** Le phare légendaire d'Alexandrie se dressait à l'emplacement actuel du Fort Qaitbai, une impressionnante forteresse médiévale. Le phare dépassait les 120 mètres de haut. Selon la légende, il se dressait sur un gigantesque crabe de verre et, à son sommet, un « miroir magique » était capable de détecter les vaisseaux ennemis à distance. Les contes parlent aussi d'une troupe à cheval qui, décidée à découvrir le secret du miroir, se perdit dans les « trois cents pièces » situées sous le phare et finit dévorée par le crabe.
Après une série de tremblements de terre qui frappèrent de 700 à 1400, ne restent ici qu'une mosquée construite sur les décombres du phare et le château arabe adjacent construit en 1480 et endommagé par des bombardements britanniques en 1882.



Port Saïd et le delta du Nil

« Nous étions venus en Égypte à la recherche du pittoresque et du mystique mais nous ne rencontrâmes rien de tel quand le navire entra dans Port-Saïd et débarqua ses passagers dans de petites embarcations. Seulement de longues dunes de sable, des bouées qui oscillent sur les eaux peu profondes et une ennuyeuse petite ville européenne sans le moindre intérêt... »

- H.P. Lovecraft & Harry Houdini, *Prisonnier des Pharaons*

Escale de la majorité des navires passagers en provenance d'Angleterre, Port-Saïd se situe à l'extrémité est du delta du Nil et constitue la porte d'entrée du canal de Suez. La ville, fondée en 1859, doit son nom à Saïd Pacha. Elle est construite sur une hauteur artificielle élevée avec les gravats résultant du percement du canal. L'endroit n'est en rien une cité égyptienne typique et n'existe guère que pour assurer le service du canal et des navires qui y passent.

L'arrivée

Les navires ne s'amarrent pas à quai : les passagers débarquent grâce à une flottille de petites embarcations.
La ville comprend des agences de toutes les compagnies de vapeur qui desservent l'Égypte, un consulat américain et un britannique. Elle est ordonnée suivant un plan en grille et ne présente guère d'intérêt ni la moindre ruine remarquable.

Hôtellerie

Bien que les voyageurs ne s'attardent généralement pas à Port-Saïd, plusieurs hôtels sont prêts à les accueillir :

- **Eastern Exchange** (Shari Fuad el-Auwal ; 80 chambres), bon service.
- **Casino Palace** (North Shore ; 85 lits), bon service, quelques chambres avec balcon et vue sur la mer.
- **Hôtel de la Poste** (27 Shari Fuad el-Auwal ; 60 chambres), service moyen.

Restauration

Il y a quelques restaurants arabes à Port-Saïd mais la plupart des voyageurs étrangers mangent dans les hôtels restaurants.

Boutiques

Les vendeurs de reliques égyptiennes encombrent les rues ; presque tous vendent des fausses pour des pièces authentiques.

Transport vers Le Caire

Les trains pour Le Caire (environ 250 km) partent de la gare qui n'est qu'à dix minutes à pied de la douane. Les Express mettent 4 heures et les convois ordinaires un quart d'heure de plus (peu d'arrêt).
La voie file vers Le Caire en suivant d'abord le canal de Suez puis rejoint la Palestine Railway à Qantara (c'est ici que les passagers de l'Orient-Express rejoignent le train). Le voyage continue ensuite à travers des terres fertiles puis le désert nu pour rejoindre la ligne d'Alexandrie (200 km) avant d'entrer dans la Gare Centrale du Caire.

Sites remarquables

- **Le canal de Suez :** Le canal de Suez relie la mer Méditerranée à la mer Rouge. Long de 161 km, il a été terminé en 1869 après dix ans de travaux. En 1875, la Grande-Bretagne est devenue, par rachat, le principal actionnaire du canal de Suez. Ce dernier est toujours contrôlé par le gouvernement britannique en Égypte.

- **Le delta du Nil :** Le vaste delta à l'embouchure du Nil est le grenier de l'Égypte : presque toute la nourriture consommée au Caire en provient. Il a été formé par le limon déposé à chaque crue annuelle du Nil. Chaque pouce de terre est cultivé.
Le delta, un labyrinthe de fermes et de canaux sans cours fixes, ne fait généralement pas partie des itinéraires touristiques et le premier contact avec les fellahs peut être malaisé. Mais si le voyageur se montre amical, les règles de l'hospitalité reprennent leurs droits. L'investigateur est invité à partager un toit pour la nuit et une fête est même donnée en son honneur.

Prétexte à scénario

Les navires qui utilisent le canal se mettent à signaler les étranges visions nocturnes de leurs passagers et de leurs équipages. Un ou deux bâtiments ont même été coulés. On parle de piraterie. En fait, une colonie de Profonds est installée dans la mer Rouge depuis des temps immémoriaux. La construction du canal a gravement perturbé leur domaine. Après plusieurs années passées à réparer les effets de la catastrophe, ils commencent à attaquer, et même à couler, les navires qui empruntent le canal.




CAIRO
CIGARETTES
M. MELACHRINO & Cº
HELOUAN NEAR CAIRO
GRAND HOTEL
NESTOR GIANACLIS





Le Caire



Marchand typique du Souk

(Figurant)

Il vend tout, le moins cher, et s'il ne l'a pas dans son étale, il l'a forcément derrière ou alors connaît quelqu'un qui peut lui en revendre. Vous devez marchander avec cet homme assis sur un pouf dans le capharnaüm de sa boutique devant un plateau recueillant un service à thé à la menthe. Sympathique, mais à petite dose, il peut connaître toute sorte de choses, moyennant un léger dédommagement. Ils se connaissent tous, mieux vaut ne pas s'embrouiller avec l'un d'eux. Mais au fait, que vend-il exactement ?

Niveau : faible
(cf. tableau p. **306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou p. **206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	55

Compétence spécifique (ou spéciale)

Vendre en marchandant	60%

Compétences principales

Athlétisme	15%
Discrétion	50%
Sciences occultes	05%
Vigilance	30%

Compétences

Baratin	40%

Langues

Langue maternelle (Arabe)	55%
Anglais	30%

Combat

• Bagarre	20%

Le Caire

Généralités

Présentation

Le Caire est la plus grande ville d'Afrique, une des plus grandes villes du monde. Au milieu des années 20, 850 000 personnes (dont un dixième d'étrangers) vivent dans cette capitale de la plus vieille culture connue. La capitale de l'Égypte profite aisément de l'intérêt que la civilisation pharaonique suscite sur la scène internationale. Les touristes remplissent ses hôtels et ses marchés, à la recherche d'aventure et d'exotisme. Pourtant, les années 1920 y sont agitées par nombre d'émeutes et d'assassinats politiques. L'Égypte est en train de s'affranchir du protectorat britannique et diverses factions politiques s'affrontent dans les rues.

Les investigateurs qui visitent Le Caire sont plongés dans l'atmosphère politique explosive qui s'est emparée de cette cité antique et romantique. Les temps sont riches en aventures et l'anarchie annonce un nouvel ordre. Les Occidentaux ont le droit de porter ouvertement les armes à feu qui sont, elles, interdites aux indigènes.

Mais même plongé dans le chaos, Le Caire séduit. C'est la cité des Mille et Une Nuits ; chaque coin de rue arbore un conteur, un jongleur ou un charmeur de serpent. Elle abrite le plus grand souk du monde. Et les aventures de roman font ici partie de

La Rue Muski, artère centrale de la ville

Une diseuse de bonne aventure près des Jardins d'Ezbekia

la réalité : de jeunes Occidentales y sont kidnappées pour alimenter la traite des blanches et de respectables dames cairotes, voilées et mystérieuses, passent dans les rues.

Inconvénients mineurs

La majeure partie de la ville est affreusement pauvre. Les mendiants sont partout. Certains sont des simulateurs, mais la plupart sont effectivement



Un barbier au travail dans la rue

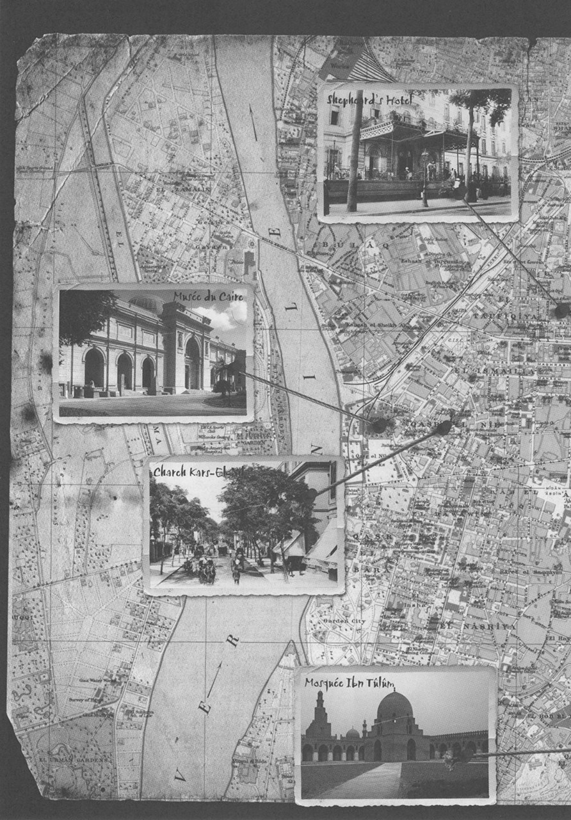
manchots, culs-de-jatte, défigurés, bossus, etc. Les investigateurs compétents en médecine qui visitent les quartiers pauvres peuvent diagnostiquer une foule de cas de rachitisme ou syphilis avancée. La bilharziose est endémique. Mais les mendiants voient beaucoup de choses et sont plus faciles à trouver que la police. Le petit peuple des rues peut guider les investigateurs et leur apporter divers renseignements si, bien sûr, ils connaissent au moins quelques mots d'arabe.

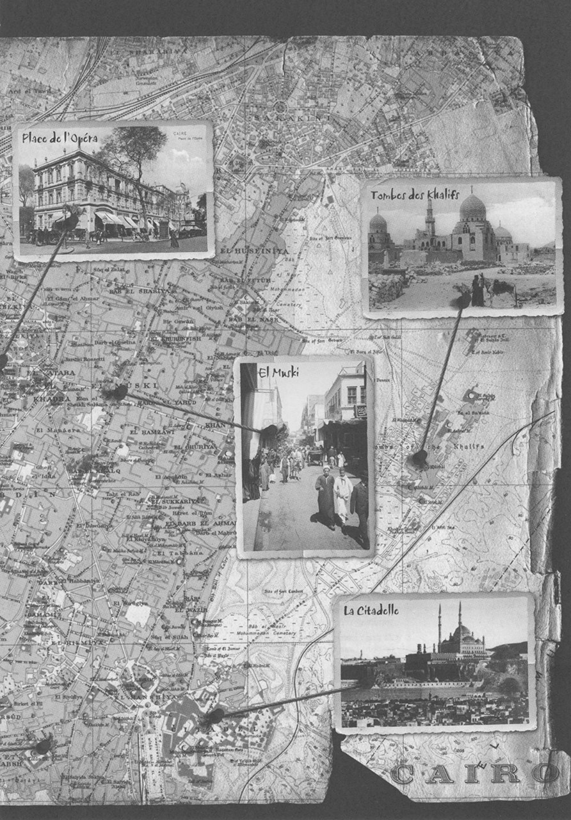
Histoire récente

Outre l'intérêt de l'Europe pour l'Égypte, deux éléments importants vont profondément marquer les années 20 : la fin du protectorat britannique et la découverte de la Tombe de Toutânkhamon.
Entre la tension des manifestations organisées contre les Britanniques et les tractations des archéologues étrangers avec le gouvernement égyptien, les investigateurs vont profiter d'ambiances très contrastées.

Événements en 1925

- **3 janvier :** Manifestation d'étudiants au Caire.
- **7 janvier :** Une dispute oppose Carter au gouvernement égyptien à propos des méthodes utilisées dans la tombe.
- **15 janvier :** La tombe de Toutânkhamon doit être rouverte par Carter.


Shepheard's Hotel
Musée du Caire
Charch Kars-El
Mosquée Ibn Túlún
EL ZAMALIK
BÚLÁQ
EL TAUFIQIYA
EL ISMAILIA
Garden City
EL NÁSRIYA
EL URMAN GARDENS


Place de l'Opéra
Tombes des Khalifs
El Muski
La Citadelle
CAIRO
EL HUSEINIYA
BAB EL SHARIYA
BAB EL NASR
EL ATABA
EL MUSKI
EL HAMZAWI
EL GHURIYA
EL SUKKARIYA
EL DARB EL AHMAR
Tombs of the Khalifs
Mohammedan Cemetery



- **30 janvier** : Des suspects sont arrêtés pour le meurtre de Stack. D'autres le seront en février et mars. Il y en aura finalement neuf au procès tenu en mai. Huit d'entre eux sont condamnés à mort en juin.
- **2 mai** : Carter rouvre finalement la tombe et reprend les fouilles.
- **21 mai** : Lord Allenby démissionne. En octobre, Lord George Lloyd lui succède.

Personnalités de 1925

- **Haut Commissaire** : Lord Edmund Allenby (depuis 1919), démission en octobre 1925, remplacé par Lord George Lloyd
- **Roi** : Fouad (depuis 1922)
- **Premier Ministre** : Saad Zaghlul Pacha jusqu'en décembre 1924, remplacé par Ahmed Pacha Ziwar
- **E.A. Wallis Budge** (1857 -1934) Ancien Directeur du Département d'Égyptologie du British Museum. Bien qu'âgé de près de soixante-dix ans, Wallis continue de se rendre souvent au Caire et en Égypte dans les années 20. Premier expert du monde en ce qui concerne les dieux et les langages de l'Égypte antique, il est l'auteur de plusieurs livres sur le sujet. Il descend toujours au Shepheard's au Caire ou chez Howard Carter à Thèbes.
- **Howard Carter** (1873 - 1939) Archéologue et explorateur en Égypte dès l'âge de seize ans. À partir de 1915, il a l'exclusivité des droits d'exploration de la Vallée des Rois. En Égypte, il vit dans sa maison sur la route entre Thèbes et la Vallée des Rois mais on peut le rencontrer occasionnellement au Shepheard's Hotel du Caire. Il fuit habituellement toute publicité, particulièrement après la découverte du trésor de Toutânkhamon.
- **Winston Churchill** (1874 - 1965) Futur Premier Ministre d'Angleterre, Churchill participe aux négociations sur l'indépendance de l'Égypte qui se tiennent au Caire en 1921. Il est installé au Shepheard's Hotel et reçoit fréquemment la visite de T. E. Lawrence. Cet homme rond et sérieux montre un profond intérêt pour l'histoire.
- **Fouad, sultan** (roi) (1868 -1936) Premier Prince de la famille royale égyptienne, Fouad devient roi d'Égypte en 1922. Fréquent visiteur du Club Mohammed Ali et de l'Automobile Club, il aime le jeu et les femmes occidentales.
- **Richard** (Dick) **Graves** (1880 - 1960) Inspecteur de l'Intérieur dans la province du Fayoum, il reçoit souvent la visite de son frère Robert. Tous deux sont fréquemment au Shepheard's Hotel du Caire ou au Musée Égyptien où ils examinent les dernières découvertes.
- **Robert Graves** (1895 - 1985) Important auteur britannique, historien et mythologiste (auteur de *La Déesse Blanche* et de *Moi, Claudius*). Il se passionne pour les dieux et les mythes de l'Égypte antique et se retrouve souvent à enquêter sur les mêmes cultes que les investigateurs, bien que ce ne soit pas nécessairement pour les mêmes raisons. [Voir Graves, Richard.]
- **Joseph « Bimbashi » McPherson** (1866 - 1946) - Chef des Services Secrets Britanniques en Égypte jusqu'en 1920, il continue pour son propre compte pendant toutes les années 20.

Il participe vigoureusement à la campagne contre la drogue au Caire et, comme patron du Café Maraschino, il obtient des informations sur le trafic de stupéfiants et sur les responsables des meurtres de Britanniques en Égypte. Toujours prêt à aider un investigateur, il dispose de contacts haut placés.

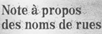
- **Miss Ida Pratt** - Auteur d'un excellent livre sur les références à l'Égypte antique de la Bibliothèque Publique de New York, Ida visite souvent l'Égypte pour y étudier ses dieux et son histoire. Toujours célibataire malgré sa trentaine, elle descend généralement au Shepheard's ou au Mena House Hotel.
- **Dr. George A. Reisner** (1867 - 1942) Dirige les fouilles de l'Harvard University à la pyramide de Gizeh et au Sphinx. Il y travaille depuis 1910. Son camp se trouve à Gezireh. Il a découvert la tombe de la Reine Hetepheres (mère de Khéops) en 1925. On peut le rencontrer au bar du Mena House presque tous les soirs.
- **Brigadier** (Lewa) **Thomas Russel Pasha** Chef de la police égyptienne. Il dirige la campagne contre le trafic de drogue au Caire. C'est aussi un remarquable ornithologue et un tireur et chasseur enthousiaste.
- **Signor Sachioni** - Consul d'Italie au Caire jusqu'en 1925, date à laquelle il disparaît mystérieusement sans qu'on sache jamais pourquoi.
- **Valentine Williams** (1883 - 1946) Correspondant du London Times au Caire. Reporter doué et zélé, Val télégraphie des rapports réguliers sur l'agitation politique de la capitale. Il représente une source précieuse pour les investigateurs : il peut souvent leur apporter l'information qu'ils recherchent. Il fréquente assidûment les bars du Shepheard's et on peut fréquemment le voir en train d'examiner et photographier les nouvelles acquisitions du Musée. Il remonte régulièrement le Nil pour des articles sur les fouilles archéologiques.

Géographie

Les huit hectares des Jardins d'Ezbekia servent de point de ralliement à la cité, un peu comme Central Park à New York. La Poste Principale est installée au sud des jardins, le Consulat Américain au nord. Sur le flanc ouest, on trouve la plupart des hôtels occidentaux de la ville, et à l'est les institutions financières comme la Bourse.

C'est dans le Vieux Caire que l'on trouve les ruelles étroites et les marchés surpeuplés qui symbolisent le Moyen-Orient. La masse des boutiques et habitations est bien sûr plus banale : des bâtisses d'adobes chaulées d'un à trois étages sous un toit en terrasse.

Au sud du Vieux Caire s'étend la Cité des Morts, une désolation de rochers,



Note à propos des noms de rues

En Égypte, les rues se disent « sharia » (ex. : Sharia Muhammed Ali). Les places sont appelées « midan » (ex : Midan Talaat Herb). Ces deux désignations se rencontrent souvent dans le texte. Certaines rues, comme la Rue des Chacals, apparaissent directement en version française. Dans ce cas, il s'agit de rues imaginaires qui n'ont certainement jamais existé.



Une avenue du quartier riche de la ville

sable, tombes et mausolées, balayée par les vents. Les investigateurs tiendront peut-être à explorer cet endroit surnaturellement sinistre.

Kasr el-Dubara, le quartier qui borde la rive est, abrite la plupart des bâtiments gouvernementaux, palais de la noblesse, résidences et appartements de luxe. Le Consulat Général Britannique se trouve juste au sud du pont Great Nile Bridge.

Informations pratiques

L'arrivée

Les investigateurs accostent à Port Saïd (l'extrémité nord du canal de Suez) ou à Alexandrie. Dans les deux cas, ils prennent le train pour Le Caire (moins d'une journée). Les wagons sont divisés en plusieurs classes.

Le train arrive à la Gare Centrale, à moins de deux kilomètres des Jardins d'Ezbekia.

Lettre de bienvenue au Caire

- **Aide de jeu CA-01** - Une copie de cette lettre, signée par un assistant du Haut Commissaire britannique, est envoyée à tous les touristes étrangers qui se sont enregistrés à leur arrivée au Caire.

Utilité de ce document : Pour mettre dans l'ambiance, simplement. Ce document présente Le Caire aux visiteurs étrangers et, les investigateurs font partie du lot.

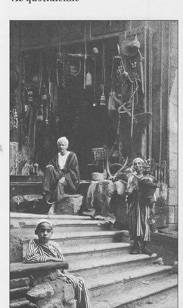
Aide de jeu CA-01 - Lettre de bienvenue au Caire

Cher et Honorable Invité,
Bienvenue au Caire.

Le Caire est une ville de contrastes, une métropole moderne parsemée d'antiques trésors. Le Caire est une ville à connaître et à apprécier. Le Caire moderne est l'égal de n'importe quelle ville d'Europe ou d'Amérique. Ses hôtels offrent tout le confort occidental ; ses restaurants et ses cafés allient les saveurs de l'Europe à celles de l'Egypte. L'Opéra et les théâtres accueillent les meilleurs artistes mondiaux. Des tramways modernes permettent de se rendre vingt-quatre heures sur vingt-quatre en n'importe quel point de la ville. Ses rues sont sûres et le voyageur partout bienvenu.
La Vieille Ville n'a que peu changé depuis les Mille et Une Nuits. En arpentant ses rues, on se retrouve dans Le Caire de Simbad le Marin. Les souks contiennent tous les trésors des temps antiques et modernes et les vendeurs s'y montrent courtois et anxieux de plaire.
Le Caire peut aussi vous instruire. Ses excellents musées et ses bibliothèques sont ouverts à tous et j'encourage vivement tous les visiteurs à en profiter pleinement pendant leur séjour. La plus vieille université du monde, l'Université Al-Azhar, un siège du savoir depuis le Xe siècle, s'est parfaite en s'associant à la récente American University of Cairo.
Prenez donc le temps d'aller admirer les pyramides de Gizeh toutes proches. Ces Merveilles du Monde Antique devraient obligatoirement faire partie de toute visite dans cette fantastique métropole. Si vous pouvez rester une quinzaine de plus, je vous recommande les excellentes croisières qui remontent le Nil vers les cités des anciens pharaons. C'est là qu'est la véritable Egypte et il serait dommage de la laisser de côté.
Le Caire est une ville qui monte, qui monte vers un futur fort et brillant, solidement fondé sur les traditions du passé. J'espère que vous apprécierez votre séjour au Caire et que vous y reviendrez. Si mon assistance peut se révéler utile, n'hésitez pas à me le faire savoir.

Votre serviteur,

(1920 - mai 1925) Lord Allenby
(octobre 1925 - 1929) Lord Lloyd



Drogman, l'utilité des guides

Ces guides touristiques, âgés de 10 à 70 ans, sont toujours des Arabes de sexe masculin. Leurs prix sont plus déterminés par leur capacité à parler anglais (ou d'autres langues européennes) que par leur connaissance de la ville. Les meilleurs seront recommandés par les hôtels qui accueillent les investigateurs ; les pires sont les drogmans sans permis qui assiègent les visiteurs sans escorte dans les rues affairées. Certains peuvent même être des voleurs ou des assassins.
Ces guides permettent essentiellement d'obtenir l'accès aux mosquées et de dénicher les commerces dont les investigateurs peuvent avoir besoin. Ils détiennent le monopole des locations destinées aux touristes. Il est possible de louer des animaux ou d'autres services sans passer par eux, mais les probabilités d'avoir affaire à des voleurs décidés à dépouiller leurs clients augmentent alors.

Monnaie

Le coût de la vie au Caire dépend du milieu fréquenté. Pour les étrangers, le prix de la plupart des articles du quotidien n'est que de 10 à 20% plus bas qu'en Angleterre ou en Amérique. Les Égyptiens, eux, paient jusqu'à 80% de moins ; ils ont l'habitude de marchander, savent où obtenir les meilleurs tarifs et achètent rarement les mêmes produits. La nourriture et les marchandises occidentales (importées) ainsi que les articles pour touristes sont proposés au prix fort. Les objets courants (pots, casseroles, vêtements, chaussures) produits sur place et la nourriture locale se vendent considérablement moins cher. Un repas pour deux dans un bon hôtel peut atteindre 20 P.T. alors qu'il ne dépassera pas 2 P.T. dans un restaurant égyptien ou au comptoir d'une échoppe de rue.

Journaux

En 1925, les journaux disponibles au Caire sont :

- **Al-Ahram** (« Les Pyramides ») est un quotidien publié au Caire tous les samedis. Fondé en 1875 et rédigé en arabe, il est connu pour son manque d'objectivité et ses omissions sur tous les sujets sensibles susceptibles de mettre en péril les versions officielles. Localisation du siège : rue Al-Gaala
- **Le Progrès Égyptien** est un quotidien en français fondé en 1893. C'est le deuxième successeur du journal hebdomadaire publié à Alexandrie en 1868. La rédaction est caractérisée par son adoption totale des positions présidentielles et de la politique gouvernementale. En 1925, le directeur du quotidien est son fondateur : Eteoclis Kyriacopoulo
- **Le Bulletin du Caire** est un hebdomadaire de langue anglaise dirigé par un journaliste anglophile, Nigel Wassif. (Cf. Le Bulletin du Caire p. 79)

Libraires et bibliothèque

- **La Bibliothèque Centrale d'Al-Azhar :** Elle renferme plus de 52 000 ouvrages, dont 15 000 sont des manuscrits originaux. C'est la plus grande collection littéraire du monde arabe.
Son accès est interdit aux étrangers et aux non-étudiants ; ceux de l'université doivent obtenir la permission d'un professeur avant de pouvoir consulter des documents.
Une salle séparée contient une collection de manuscrits antiques datant de l'époque des Pharaons.
Elle comprend une copie intégrale du *Livre des Morts* et de nombreux papyrus porteurs de sortilèges et d'enchantements magiques. Les étudiants ne sont jamais autorisés à accéder à ces documents.

Les drogmans

(Indépendants/neutres)

Le concierge de leur hôtel s'occupe avec plaisir d'engager des guides pour les investigateurs, mais tous sont si recherchés qu'ils ne peuvent consacrer que quelques heures à leurs nouveaux clients. Dans la rue, deux guides potentiels harcèlent le groupe afin d'être engagés. L'un d'entre eux, Hakim, 20 ans environ, semble un gaillard sûr de lui. Il parle un anglais compréhensible et flirte éventuellement avec les investigateurs du beau sexe. L'autre est un jeune mendiant, Ma'muhd, 11 ou 12 ans, un gamin rapide et complaisant. Il parle un anglais passable et ment avec un aplomb stupéfiant.
Ces deux guides sont des accessoires de campagne. Si les investigateurs se montrent trop confiants, Hakim peut leur donner une leçon de prudence. Ma'muhd intervient plutôt quand vous voulez les faire progresser. N'hésitez pourtant pas à laisser patauger vos joueurs - le calendrier se pliera quoi qu'il arrive à vos volontés.

Hakim

Hakim compte attirer les investigateurs dans une ruelle tranquille où il a des complices qui leur mettront le couteau sous la gorge pour les détrousser. Il promet toutes sortes de renseignements et services, mais seul l'argent l'intéresse. Si les investigateurs ne résistent pas, leurs agresseurs les dépouillent rapidement et disparaissent aussitôt. Dans le cas contraire, les voleurs s'énervent et cherchent à tuer ces casse-pieds d'étrangers.

Hakim et ses trois frères voleurs
Niveau : ordinaire
(cf. tableau p. **306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou p. **206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	40

Compétence spécifique (ou spéciale)

Monter un guet-apens	65%

Compétences

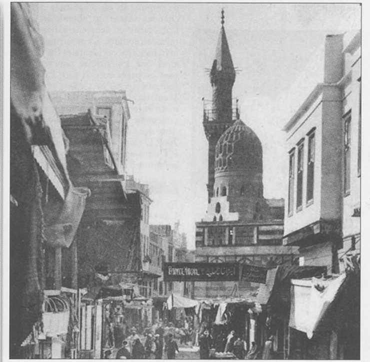
Athlétisme	50%
Serrurerie	30%
Discrétion	60%
Sciences occultes	05%
Vigilance	65%

Langues

Langue maternelle (Arabe)	30%
Anglais (seulement Hakim)	15%

Combat

• Garrot	25%
Dégâts 1D3 par round	
Cran d'Arrêt	50%
Dégâts 1D4	
• Bagarre	60%



Se déplacer

• **Trouver son chemin.** S'orienter dans la ville est, au mieux, difficile et demander son chemin se traduit généralement par des instructions du type : « *suis cette rue jusqu'à la maison d'Ahmed, tourne à droite trois maisons plus tard et continue jusqu'à la maison d'Hassim, tourne alors à gauche jusqu'à la Mosquée de Berkih et laisse passer trois ruelles avant de trouver le vendeur d'oranges. Là demande ton chemin…* ». La plupart des ruelles sont des impasses et, en période d'émeutes, les investigateurs devraient prendre garde à ne pas s'y laisser enfermer.

• **Les cabs.** Les voitures tirées par un ou deux chevaux sont encore le moyen le plus courant de se déplacer au Caire. On en trouve dans toutes les gares et hôtels ou en attente dans la rue. La plupart des cochers sont illettrés et comptent sur leurs passagers pour leur indiquer le chemin, ce qui peut être problématique pour les nouveaux arrivants. Mieux vaut décider du prix avant de commencer la course.

Les prix : pour 1 à 3 passagers, 10 P.T. pour une heure ; 80 P.T. pour une journée.
Quelques courses et leur prix : place de l'Opéra à la Citadelle 10 P.T. (15 pour l'aller-retour), au Vieux Caire 15 P.T. (25 P.T.), aux Pyramides de Gizeh ou au Mina House Hotel 40 P.T. (60 P.T.).

• **Taxis automobiles.** Les cabs à moteur, ou taxis, sont encore rares au début des années 20. On peut les trouver à proximité de la plupart des hôtels et des gares ou les réserver à la journée. Ils ne peuvent circuler dans la plupart des vieux quartiers du Caire aux rues trop étroites et la foule qui encombre toutes les voies de circulation ne leur permet guère d'utiliser toute leur vitesse. Leurs conducteurs sont tout aussi illettrés et incapables de rejoindre individuellement une destination.

Les prix : pour 1 à 2 passagers, 40 P.T. pour une heure ; 3£E à la journée.

• **Le chemin de fer.** Des trains quittent la Gare Centrale pour Alexandrie, Port-Saïd, Suez, le Delta et la Haute Égypte. Les prix dépendent de la saison et de la classe : de 2£E pour Alexandrie en première à quelques mill. pour un court voyage en troisième. L'Electric Express Railway part du centre ville pour gagner la banlieue (Nouvelle Héliopolis) qui accueille le seul champ d'aviation du Caire.

• **Tramway.** Le Caire est couvert par un important réseau de tramway dont la construction a commencé au milieu du XIXe siècle et s'est achevée en 1917. Les tramways suivent la plupart des voies principales et desservent toutes les


La station de tramway de la place Ataba au Caire (Midan El-Ataba El-Khadra)

destinations touristiques (à l'exception des Tombes des Califes), y compris les pyramides. Ils comportent des compartiments séparés pour les femmes et les investigateurs du beau sexe risquent de subir les moqueries des bons musulmans s'ils voyagent dans le compartiment principal. Les tramways passent toutes les six ou douze minutes selon la ligne.

• **À pied.** La marche est le moyen de transport le plus adapté au Caire juste après le tramway, mais il peut être aussi le plus dangereux. Les rues sont envahies par la foule et, souvent, n'ont aucune plaque. La plupart des commerçants ne parlent anglais qu'en échange d'un pourboire. Dans la Muski, ou les marchés, les mendiants et les enfants s'attroupent en criant « Bakchich ! » (don). Les mendiants professionnels semblent tous souffrir de maladies hideuses et menacent de se frotter aux investigateurs à moins qu'on ne leur jette quelque argent.





Ma'muhd

C'est un orphelin de 11 ans qui se débrouille seul depuis toujours. Il n'a ni famille ni ami. Pendant des années, il a surveillé chaque nuit les fleurs et les fruits du jardin d'un petit seigneur en échange d'un lit et d'un repas. Mais son employeur est mort et sa fille a préféré chasser ce petit mendiant crasseux. Ma'muhd songe, par nécessité, à se prostituer et s'est quelquefois laissé offrir un repas par un proxénète notoire. Quand il croise d'infortunés étrangers qui errent dans les rues du Caire, il cherche à les aider pour améliorer sa situation.

Ma'muhd sait bien moins qu'il ne croit, mais il a l'esprit vif et entreprenant et connaît des centaines de contacts utiles. Il est chez lui dans la vieille ville (la police lui fait la chasse dans les quartiers plus proches du Nil) et sait où obtenir des réponses sûres - un atout formidable. Il sert les investigateurs avec zèle et loyauté, mais aime à dépenser son argent. Chaque fois que les investigateurs lui donnent la pièce, il disparaît pour en profiter. Il dépense ses gains au rythme de 4 piastres à l'heure (24 heures sur 24) en nourriture et vêtements - un niveau de luxe à la limite de son imagination. Si vous le désirez, vous pouvez aussi lui conférer la capacité de réapparaître à chaque fois que les investigateurs en ont besoin.

Ma'muhd comprend cependant les dangers de son mode de vie et sait que tout cela n'aura qu'un temps. Si les investigateurs laissent échapper quelques marques d'affection, il consacre toute son énergie à les convaincre de le garder pour toujours. Malheureusement, les désastreuses fréquentations d'un investigateur de *L'Appel de Cthulhu* pourraient bien se révéler plus immédiatement funestes que la misère. Il serait bien plus en

suite page suivante

sécurité si quelqu'un comme Nigel Wassif (un personnage de ce chapitre) acceptait de l'adopter ou de le protéger (une situation inspirée de *Kim*, le roman de Kipling). Les investigateurs risquent leur vie pour la sauvegarde de tels innocents - Ma'muhd personnifie une partie du fardeau qui est le leur.

Niveau : ordinaire
(cf. tableau p. **306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou p. **206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Impact	-2
Points de Vie	7
Santé Mentale	90

Compétence spécifique (ou spéciale)

Indiquer le chemin, entre autres	65%

Compétences

Athlétisme	80%
Serrurerie	30%
Discrétion	70%
Sciences occultes	05%
Vigilance	50%

Langues

Langue maternelle (Arabe)	45%
Anglais	15%

Combat

• Bagarre	60%

Sortir

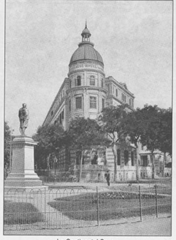
Hôtellerie

« Nous descendîmes au Shepheard's Hotel où nous mena un taxi filant le long de larges avenues modernes ; et dans le service parfait de son restaurant, de ses ascenseurs et de son luxe anglo-américain partout présent, l'Orient mystérieux et son passé immémorial semblaient vraiment très loin. »

- H.P. Lovecraft & Harry Houdini, *Prisonnier des Pharaons*

Les meilleurs hôtels du Caire relèvent du standard international. On s'y habille pour dîner. Même les établissements de seconde classe sont bien équipés, avec éclairage électrique, baignoires et toilettes pour chaque chambre. La plupart sont généralement pleins pendant la saison touristique (janvier à mars). Les investigateurs devraient réserver, soit par télégramme dès leur arrivée à Alexandrie ou Port-Saïd, soit par le biais d'une agence de voyage. En été, de nombreux hôtels sont fermés ; ceux qui restent ouverts baissent leurs prix pour attirer les rares visiteurs.
Tous les prix annoncés par la suite comprennent la chambre, le petit déjeuner et le repas du soir, sauf indication contraire.

• **Le Shepheard's Hotel, hôtel de première classe.** 8 Sharia Kamil, entre Sharia Alfi Bey et Sharia Dubré, 350 chambres, possibilité de suites, à partir de 160 P.T. la nuit. Ouvert du 1er novembre au 15 mai, fermé pendant l'été.
Le Shepheard's est un must. Départ de chaque expédition, safari ou visite remarquable, ses couloirs regorgent de millionnaires en casques coloniaux de toutes les nations.
Même si le confort et la nourriture ne surpassent pas ceux de bien d'autres hôtels du Caire, c'est ici que l'on rencontre les gens influents. À cinq minutes de la gare et du centre de la vie mondaine cairote, le voyageur sérieux ne peut pas se permettre de descendre ailleurs qu'au Shepheard's, dont la réputation est bien méritée.


Le Continental Savoy

• **Le Continental Savoy.** 2 Sharia Kamel sur la place de l'Opéra, entre Sharia Bu-lak et Sharia Maghrabi. 400 chambres, des suites ; 140 P.T. la nuit pour une chambre, tarif inférieur de mai à novembre.
Un bon hôtel fréquenté par les Allemands et autres touristes européens et les Britanniques de la classe moyenne.

• **Le Victoria & New Khedival.** 2 Sharia Nubar Pasha. 120 chambres ; à partir de 100 P.T. la nuit. Propriétaire J. Vocles. Ouvert toute l'année. Un bon hôtel très apprécié par les visiteurs fortunés des pays africains et orientaux.

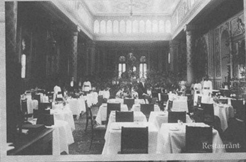

Façade du Shepheard's Hotel

SHEPHEARD'S HOTEL · CAIRO


Vue générale


Hall d'entrée


Salon


Restaurant


Salon


Terrasse

La cuisine est excellente, quoique très locale. Loin de la foule des touristes, l'hôtel est aussi fréquenté par nombre de professionnels des fouilles et autres personnes en relation avec le Département des Antiquités. Plusieurs ministères du gouvernement y réservent des chambres à l'année.

- **L'Hôtel de Paris.** 10 Sharia el-Maghrabi, passage Groppi. 30 chambres de 38 à 54 P.T. plus 8 à 12 pour le petit déjeuner. Près du Groppi's (le lieu à la mode) et du Continental Savoy Hotel.

- **Séjours économiques.** Un lit peu cher peut être obtenu à la Y.M.C.A. (pour les hommes) ou à la Y.W.C.A. (pour les femmes). L'une et l'autre sont installées sur l'Ezbekiya, près de la place de l'Opéra. On y est logé en dortoirs ouverts pour 10 P.T. la nuit. Les repas ne sont pas compris.

Restauration

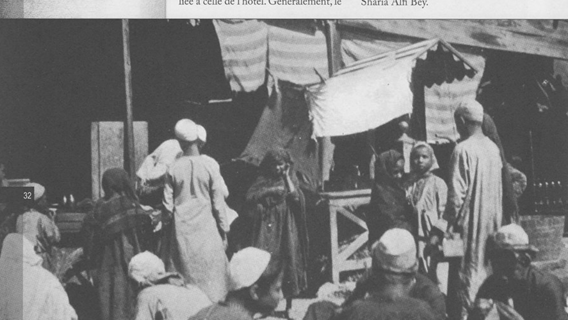
Dans les années 20, Le Caire n'a rien à envier aux villes européennes quant à la qualité de ses restaurants, cafés et théâtres. La plupart se situent dans l'Ezbekiya.

- **Dîner au Caire.** L'Ezbekiya, ou Nouveau Quartier, du Caire abrite le cœur de la vie européenne. Ce secteur des hôtels et des distractions rassemble tout ce dont le voyageur a besoin.

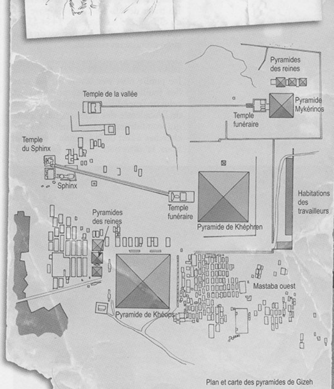
- **Hôtels-restaurants.** Ce sont les lieux les plus fréquentés pour le souper. La qualité de la nourriture est directement liée à celle de l'hôtel. Généralement, le prix de la chambre comprend le dîner, mais les cocktails, vins et pousse-café ne sont pas compris. La partie restaurant est l'endroit idéal pour rencontrer les clients de l'hôtel. Y dîner seul ou en petit groupe permet souvent de partager une table avec d'autres hôtes s'ils y sont enclins. Les meilleurs hôtels proposent tous des dîners dansants et des dîners spectacles pendant la saison. Ils ont souvent à l'affiche des artistes de renommée internationale. Les soirées dansantes sont fréquentées par des gigolos et des prostituées de luxe. L'habit est de rigueur, les danses commencent au crépuscule et la soirée se termine au petit matin.

- **Autres restaurants**

Celestino : 4 Sharia Alfi Bey, derrière l'hôtel Shepheard's. Cuisine et vins européens, d'excellente qualité, danse tous les soirs.
Flasch : au-dessus de Celestino. Un lieu de réunion et de souper un peu plus animé, populaire auprès des moins de trente ans. Flasch propose des salons particuliers.
Ritz : 14 Sharia Tawfiq. Restaurant de luxe, qui justifie ses prix par sa réputation.
El-Hati : Sharia Alfi Bey. Le meilleur restaurant « indigène » du Caire, où l'on accommode des spécialités locales pour les rendre tolérables aux palais européens. Les couverts en argent et le décor moderne contrastent avec la nourriture traditionnelle arabe, devant se manger avec les doigts, assis par terre.
Luna Park, Parisiana, Suisse et **Brasserie du Nil** : Tous se trouvent dans la Sharia Alfi Bey.







Plan et carte des pyramides de Gizeh

Bars et cafés européens

Note : les femmes ne sont pas admises

- **New Bar, Mahroussa Bar** et **Café Khédivial** : Tous se situent place de l'Opéra. Les vins de qualité, les bières et les alcools se mélangent à l'épaisse fumée des cigares et des cigarettes. Des repas, principalement de type européen, peuvent être servis dans des salons privés.
- **Opera Bar** : Place de l'Opéra. Boissons uniquement. Populaire auprès de l'armée britannique.

D'autres cafés de style européen fourmillent dans le quartier d'Ezbekiya, mais aucun n'accepte les femmes.

Centres d'intérêt

Les pyramides de Gizeh et le Sphinx

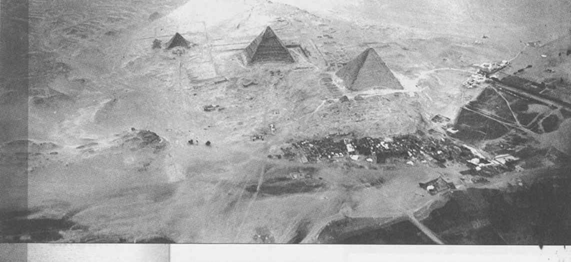
Gizeh

« Nous vîmes sur l'holocauste vermeil la découpe noire des pyramides de Gizeh... et sûmes que nous en avions fini avec Le Caire des Sarrasins et que nous devions goûter aux mystères plus profonds de l'Égypte des origines, le Kem noir de Rê et Amon, Isis et Osiris. »

- H.P. Lovecraft & Harry Houdini, *Prisonnier des Pharaons*

Le voyageur qui ne sait rien d'autre de l'Égypte a entendu parler des fameuses pyramides de Gizeh. Ces trois énormes constructions faisaient partie des sept merveilles du monde antique et exercent encore une attraction presque magnétique qui amène en Égypte les visiteurs du monde entier.

Bâties pour les pharaons des IVe et Ve Dynasties, elles ont survécu plus de 4 500 ans malgré le constant pillage de leur contenu et de leurs pierres, utilisées dans bien des constructions du Caire moderne ou du Moyen Âge.



Les promenades à dos de chameaux ou d'ânes sont de loin le moyen le plus utilisé pour visiter le site et il est conseillé aux voyageurs de choisir des tenues qui permettent la marche ou la monte.
Des tickets pour une visite guidée du site sont vendus dans un petit bureau à l'entrée du site. Le service classique - ascension de la Grande Pyramide, visite de l'intérieur et visite guidée du Sphinx et des autres monuments - coûte 20 P.T.

Comment s'y rendre ?

Le trajet depuis Le Caire ne pose pas de difficultés : les lignes N°14 et 15 du tramway arrivent à Gizeh, mais on peut aussi prendre un autobus.

Les fouilles

Le public n'est pas admis sur les sites des fouilles. Le chantier principal est celui de l'expédition Harvard-Boston et de l'Académie des Sciences de Vienne qui conduisent conjointement des recherches à l'est de la Grande Pyramide. Sous la direction du Dr. George A. Reisner de Harvard, ces organisations déblaient les tombes et les temples construits par Khéops pour sa famille et ses serviteurs, ainsi que les temples funéraires utilisés pour la préparation des corps à la momification et à la vie dans l'au-delà. Un grand nombre d'outils d'embaumement et d'artefacts ont été trouvés. Toutes les découvertes sont cataloguées sur place avant d'être envoyées au Musée égyptien.

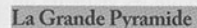


Le texte complet du *Livre des Morts*

Si les investigateurs se renseignent auprès des guides de la pyramide, ces derniers répondent que le texte était bien là du temps de leurs pères ou grands-pères et qu'il a simplement disparu une nuit de tempête de sable.

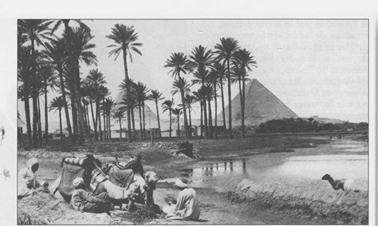
Les pyramides

Chaque pyramide est la tombe d'un pharaon et de ses épouses (les sépultures que l'on prenait, dans les années 20, pour celles des épouses ne sont pour les spécialistes d'aujourd'hui que des leurres destinés aux pilleurs de tombes). Le reste des serviteurs et membres de la famille étaient enterrés dans les tombes plus réduites regroupées au pied de chaque pyramide. À l'intérieur, les passages pentus qui descendent vers les sépultures sont régulièrement empruntés par les touristes ; la fumée des torches de leurs guides ont noirci les murs et les plafonds jusqu'à occulter, dans certains cas, les brillantes peintures murales.



La Grande Pyramide

La plus grande des trois, la pyramide de Khéops (ou Grande Pyramide) a été construite en 2690 av. J.C. et s'élève à 137 mètres. On estime que plus de 2,3 millions de blocs ont été utilisés pour sa construction, soit un poids total dépas-



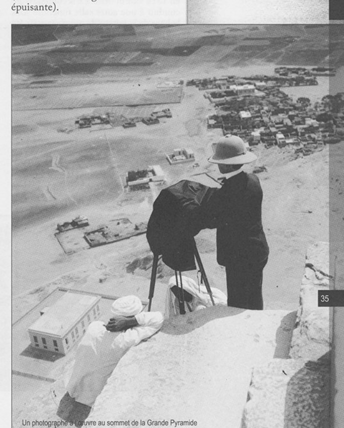
Prétexte à scénario

Tout le complexe qui entoure les pyramides et le Sphinx est creusé des tombes de reines et de fonctionnaires et d'une quantité de temples. Certains ont été fouillés et cartographiés ; beaucoup n'ont pas encore été découverts. Les deux grands puits couverts au pied de la pyramide de Khéops ne le seront que dans les années 50. L'un s'avérera contenir une barque funéraire grandeur nature. L'autre est toujours fermé et une observation récente par fibre optique a confirmé qu'il contenait une autre barque. Aux dates qui nous intéressent, et peut-être à l'époque moderne, les possibilités d'aventures archéologiques avec découvertes de tombes dédiées à des dieux du Mythe sont considérables.

sant les six millions de tonnes. Les passages intérieurs mènent à la salle de la Reine et à deux autres, aucune d'entre elles n'étant la véritable salle du Roi. On cherche toujours à déterminer où se trouve l'authentique sépulture du roi Khéops (Khufu) et de nombreux archéologues auront travaillé sur ce mystère.

L'entrée par la troisième rangée de pierres au nord, creusée par des chasseurs de trésor arabes il y a deux mille ans de cela, est en dessous de l'entrée d'origine située au niveau de la treizième rangée. Le passage le plus récent s'enfonce dans les ténèbres intérieures ; ses marches rendent la descente plus facile mais ne peuvent empêcher certains d'être étreints par la claustrophobie. Après 60 mètres, on entre dans le grand hall ; à son extrémité, un petit couloir horizontal mène à une échelle qu'il faut gravir pour entrer dans la salle du Roi. Celle-ci ne contient qu'un sarcophage de granit terriblement dégradé dont les inscriptions usées ne sont plus lisibles et qui n'avait déjà plus de couvercle en 1799. Les deux conduits d'air qui montent de cette salle sont beaucoup trop petits pour toute escalade mais assurent le renouvellement de l'air. Les autres pièces et passages ne sont pas ouverts aux visiteurs.
Les dimensions de la pyramide ont fait l'objet de mesures attentives, aussi bien de la part des archéologues que de celles des spirites. Ces derniers prétendent qu'elle constitue un canal d'énergie spirituelle et que son alignement et ses dimensions permettent de collecter et de focaliser l'énergie qui émane de la dimension spirituelle cachée.

Au sommet : Escalader les parois de la pyramide demande environ 20 minutes et il est conseillé de suivre un guide ; chaque année, deux à trois touristes se tuent en tombant. Chacun des blocs formant les marches qui s'étagent jusqu'au sommet mesure un mètre de haut et le grimpeur inexpérimenté devra être poussé par en dessous et tiré par au-dessus.
L'espace au sommet mesure quelques 12 mètres carrés, ce qui donne toute la place nécessaire au groupe de visiteurs pour apprécier debout la magnifique vue sur la vallée du Nil et Le Caire (avant de se résigner à la descente épuisante).


Un photographe à l'œuvre au sommet de la Grande Pyramide

Prétexte à scénario

Le Sphinx surmonte un vaste réseau de tunnels et de salles qui se termine par une grande chambre cérémonielle située directement à l'aplomb du monument. Cette salle est utilisée par la fraternité du Pharaon Noir et les Enfants du Sphinx. C'est ici qu'ils rendent hommage aux terribles et blasphématoires dieux du Mythe, plus vieux que l'Égypte elle-même. Les tunnels sont accessibles à partir de divers passages secrets dont certains partent des temples qui entourent les pyramides. Une entrée secrète est située dans la grotte du Jardin Zoologique près du Nil.

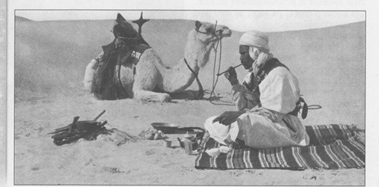
À l'ouest, au sud et au nord-ouest, des étendues de sable sont interrompues par des falaises. Sur le plateau rocheux en bas se dressent les autres pyramides et le Sphinx. Au Sud s'élèvent les pyramides plus petites de Saqqarah, Abousir et Dahchour, alors qu'au nord on voit les terres fertiles du Nil et les vastes palmeraies de Kirdasa. À l'Est, de l'autre côté du fleuve d'un bleu éclatant dans la brillance du soleil, s'étendent les constructions indistinctes du Caire, ponctuées seulement par les minarets des mosquées et de la citadelle.

La pyramide de Khéphren

La pyramide de Khéphren, au sud-est de la Grande Pyramide, s'élève à 136 mètres et remonte à 2660 av. J.-C. Les étroits tunnels qui mènent à l'unique chambre funéraire incitent à la claustrophobie. La plupart sont trop exigus pour que l'on puisse s'y retourner aisément. Deux passages s'enfoncent dans le côté nord de la pyramide ; l'un est bouché, l'autre seulement ouvert aux touristes accompagnés. Il descend dans l'édifice sur près de 40 mètres puis débouche sur la chambre funéraire complètement pillée. Le sarcophage de granit a été trouvé en 1818 vide et brisé. Le second passage conduit à une autre salle funéraire sous la base de la pyramide qui n'a jamais été utilisée.
Khéphren, le fils de Khéops, fit aussi construire à l'est un vaste complexe funéraire qui comprend le fameux Sphinx. À partir de ce site, une allée part vers le Nil pour s'arrêter à la limite ancienne des eaux.

La pyramide de Mykerinos

La pyramide de Mykerinos est la plus petite des trois avec une hauteur de 62 mètres ; elle a été construite entre 2525 et 2500 av. J.-C. L'intérieur est difficile d'accès : un passage très étroit est percé dans la face nord. Le couloir descend en pente raide (aucune marche) au-dessous du niveau du sol et conduit à une antichambre. Une série de trappes et de petites salles conduisent à un couloir horizontal qui se termine par la tombe. Le sarcophage de basalte retrouvé ici en 1838 était richement décoré. Le couvercle en était ouvert ; les fragments de momie et le cercueil découvert à l'intérieur sont maintenant au British Museum. Le navire qui emportait en Angleterre le sarcophage lui-même a coulé au large de l'Espagne.



Le Sphinx

« Nous descendîmes vers le Sphinx et restâmes assis, silencieux, hypnotisés par ces terribles yeux aveugles.... C'est alors que le sourire du Sphinx commença à nous déplaire quelque peu, et nous poussa à nous interroger sur les légendes des passages souterrains que surmontait la monstrueuse créature, descendant vers des profondeurs que nul n'ose imaginer... »

- H.P. Lovecraft & Harry Houdini, *Prisonnier des Pharaons*

Gardien du complexe funéraire de la pyramide de Khéphren, le Sphinx est enterré dans le sable jusqu'au niveau du cou et du dos jusque dans les années 25-26, date à laquelle il est dégagé jusqu'à sa base. Plusieurs morceaux de la statue, tombés dans le sable, sont alors remis en place avec du ciment et la coiffe consolidée avec des tiges de fer mais les efforts de reconstruction se sont arrêtés là. Le Sphinx a été sculpté pendant la construction de la pyramide de Khéphren dans un énorme bloc calcaire qui surgissait à cet endroit. La rumeur prétend que son nez a été emporté par un des boulets des canons de Bonaparte en 1799. Entre ses pattes, un temple à ciel ouvert est délimité par deux enclos reliés par un étroit passage, au milieu duquel apparaissent les restes d'une statue de lion qui faisait face au Sphinx.

Mosquée Ibn Toulun

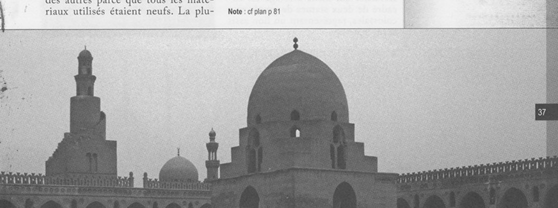
Une seule autre mosquée du Caire est plus ancienne que celle-ci, bâtie en 876-879 par Ahmad Ibn Touloun, fondateur de la dynastie des Toulounides. Elle est à l'abandon depuis 1850 et fermée aux fidèles jusqu'en 1928. Au début des années 20 (et jusque 1925), elle sert d'asile pour vieillards ; les murs élevés protégeant la cour centrale renvoient l'écho de leurs cris et hurlements.
La mosquée aurait été conçue et bâtie par un prisonnier chrétien en échange de sa liberté. Elle diffère des autres parce que tous les matériaux utilisés étaient neufs. La plupart des lieux de culte locaux ont été construits avec les matériaux récupérés dans des temples plus anciens découverts aux alentours.
Les murs sont en briques recouvertes de stuc, avec des décorations en bois très ouvragées. Les plafonds ont presque entièrement été refaits. Les fenêtres et un monument surmonté d'un dôme au centre de la cour datent du XIIIe siècle.
La cour intérieure est entourée de colonnes toutes ornées de citations du Coran. Le sanctuaire, à l'extrémité sud, contient une frise en sycomore portant d'autres textes. L'historien arabe El-Maqrizi a écrit, à la fin du XIVe siècle, que ce bois venait de l'Arche de Noé découverte par Ibn Touloun au sommet du Mont Ararat.

Le musée du Caire

Le Musée, un stupéfiant entrepôt d'antiquités égyptiennes, se trouve à proximité du Nil, près du Great Nile Bridge. Son imposant dôme ocre constitue un des repères du Caire. C'est un ancien palais qui accueille une collection sans cesse croissante tournée vers le passé de l'Égypte.

Cet excellent musée est l'un des plus grands du monde. Fondé en 1857 par l'égyptologue français Auguste Mariette, il renferme la plus importante collection d'objets antiques égyptiens au monde.
Le directeur actuel est le célèbre archéologue français Pierre Lacau, également directeur-général du Département Égyptien des Antiquités.
Le musée est ouvert aux visiteurs de 9 h à 16 h 30 et l'entrée coûte 10 P.T. en hiver et 1 P.T. en été. La réalisation de dessins, de copies et de photographies est presque toujours autorisée, sauf pour les pièces récemment acquises ou celles associées à Toutânkhamon.

Note : cf plan p 81



Pièces secrètes

Quatre pièces du rez-de-chaussée ne sont accessibles que par le sous-sol de l'édifice. Elles renferment une collection ravageuse d'objets du Mythe et il est difficile d'y entrer sans la clé. Un Signe des Anciens tracé sur la porte du premier local assure une certaine protection. D'autres sécurités ont été placées sur chaque objet.
Parmi tout cet assortiment figurent des statuettes de Profonds et des prières à Père Dagon (d'Alexandrie et du delta), des tablettes invoquant Azathoth, des papyrus porteurs de prières au Pharaon Noir, Nyarlathotep (de Tel el-Amarna et de Thèbes) et des morceaux de vélin imprégné d'huile d'à peine 6 centimètres carrés couverts d'une écriture arabe serrée (des extraits de l'*Al-Azif* original rapporté de Damas par Saladin).

Premières impressions

Le bâtiment du musée est immense. En marbre blanc, avec des colonnades grecques le long des murs, l'édifice n'a aucun lien avec le style et la délicatesse des pièces égyptiennes qu'il abrite. Bien qu'il ne compte que deux niveaux, chacun d'eux est aussi haut qu'un immeuble normal de deux étages. Le musée domine toutes les constructions environnantes.
Après le jardin, l'entrée principale est flanquée de deux énormes piliers, et de chaque côté de ceux-ci, des porches à colonnades servent à une exposition provisoire de pièces volumineuses récemment acquises.

Deux pavillons sont placés aux angles de la façade. Celui de gauche contient la bibliothèque du musée qui est ouverte au public pendant les heures normales, mais aussi en dehors après arrangement avec le directeur. À droite, la boutique, ou Salle de Vente, possède quantité d'antiquités en surnombre que les visiteurs peuvent acquérir.

Le rez-de-chaussée

Ce niveau présente les pièces les plus massives : grandes statues, colonnes, sarcophages, sculptures de bois, têtes en granit ou en albâtre, bas-reliefs de tombes aux couleurs éclatantes.
Leur disposition ne correspond à aucun ordre et dépend plus des problèmes de place. Les acquisitions les plus récentes sont également placées dans la rotonde de l'entrée principale, et le public peut toujours compter sur la présence d'un conservateur pour parler des dernières explorations et des nouvelles pièces.
Une fois passé ce chaos monumental, les salles et leurs contenus sont organisés en fonction des périodes historiques.
L'escalier qui mène à l'étage est encadré de deux statues de granit rose colossales, représentant un lion assis et un babouin.

Le premier étage

C'est ici que sont présentées les pièces les plus intéressantes du musée.
Les différents lieux d'exposition, entre balcon, salles et couloirs exposent, dans une organisation toute relative, sarcophages, outils, momies, décorations et autres trésors laissés par les Pharaons.
Une salle regroupe les bijoux trouvés dans les tombes. Elle est solidement gardée et bien éclairée. Le visiteur qui s'approche distingue déjà l'éclat de l'or et des autres métaux précieux. Une fois l'entrée franchie, il ne peut qu'être étourdi par la richesse de tous ces bijoux. Tous sont exposés dans toute leur splendeur. Hormis la présence de gardes devant les portes, et d'autres qui circulent entre les vitrines, il n'y a pas de signe évident d'autres mesures de sécurité, bien qu'un examen soigneux des meubles et de la verrière montre la présence d'un système électrique.
Une salle est réservée aux papyrus. On peut y voir des originaux du *Livre des Morts* et une grande variété de textes et de sortilèges faisant référence à la vie après la mort.
Les trésors de Toutânkhamon découverts en novembre 1922 dans la Vallée des Rois par Howard Carter, sous le patronage du comte de Carnarvon, sont exposés en Angleterre depuis leur découverte. Ils ne seront pas rapatriés en Égypte avant mars 1929.

Objets interdits du musée

Comme l'on peut s'en douter, sur toute terre aussi vieille que la civilisation, les excavations organisées par le musée mettent parfois à jour des objets en rapport avec le Mythe de Cthulhu. Il est de la responsabilité du directeur et de son assistant de s'assurer que ces éléments sont correctement restaurés, catalogués et rangés en un lieu où ils ne nuiront à personne.

La Citadelle de Saladin

« Abdul nous emmena le long de la Sharia Méhémet Ali jusqu'à l'ancienne mosquée du sultan Hassan, et la Bab el Azab, flanquée de ses tours, derrière laquelle s'élève le passage aux murs escarpés qui mène à la puissante citadelle que Saladin en personne a bâtie avec les pierres de pyramides oubliées. Le soleil se couchait lorsque nous escaladâmes cette paroi, nous fîmes le tour de la mosquée moderne Méhémet Ali, et regardâmes par-dessus les parapets vertigineux Le Caire mystique - Le Caire mystique, tout en ors avec ses dômes sculptés, ses minarets éthérés et ses jardins flamboyants. »

- H.P. Lovecraft & Harry Houdini, *Prisonnier des Pharaons*

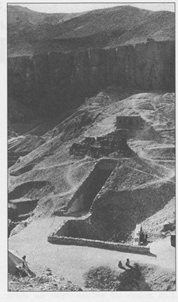
La Citadelle du Caire est perchée sur un piton rocheux dominant l'angle sud-est de la ville. La construction de cette forteresse médiévale à l'enceinte élevée a débuté en 1176 sur l'ordre de Saladin après sa conquête du Caire. Les parties les plus anciennes sont composées de pierres prélevées sur les plus petites pyramides de Gizeh et l'on voit encore sur la plupart les cartouches portant le nom des maçons qui les ont taillées, il y a plus de trois mille ans.

Le roi Shahryar et sa jeune et belle épouse Shéhérazade auraient vécu dans la Citadelle au cours du XIIIe siècle.

La Citadelle a résisté aux assauts des Croisés et à de nombreuses tentatives d'invasions, mais elle a fini par tomber aux mains des Turcs Ottomans en 1517. En 1811, le massacre des mamelouks par Méhémet Ali a permis au Caire de couper les liens avec la Turquie et a marqué le renouveau d'une identité égyptienne.

Le phénomène Toutânkhamon

Le tombeau de Toutânkhamon est découvert en novembre 1922 par Howard Carter dans la Vallée des Rois, près de

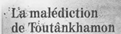


Louxor. Dès l'annonce officielle, le 29 novembre, la nouvelle se répand comme une traînée de poudre à travers le monde. Aussitôt, les visiteurs de plus en plus nombreux affluent à Louxor pour visiter le fameux tombeau.

Outre l'importance de cette découverte pour les égyptologues, le public se passionne pour cette affaire. Dès lors, le moindre événement prend une dimension légendaire. Et des légendes au surnaturelle, il n'y a qu'un pas ; la Malédiction du pharaon est née...

Mais elle ne freinera pas l'attrait du public pour cette sépulture : entre le 1er janvier 1926 et le 15 mars 1926, la tombe KV 62 attirera pas moins de 12 000 visiteurs !





La malédiction de Toutânkhamon

Chronologie des événements « étranges » :

- **4 novembre 1922** : découverte du tombeau inviolé de Toutânkhamon
- **26 novembre 1922** : Carter pénètre dans le tombeau en présence de Lord Carnarvon
- **18 décembre 1922** : Arrivée de Breasted, Burton, Hauser et Hall qui commencent à travailler
- **17 février 1923** : dix-sept personnes assistent à l'ouverture du tombeau
- **5 avril 1923** : décès de Lord Carnarvon, 4 mois et 7 jours après l'ouverture de la tombe, à l'âge de 57 ans, suite à une piqûre de moustique
- **Mai 1923** : décès du professeur La Fleur, archéologue canadien, ami intime de Carter
- **Le savant Arthur C. Mace**, archéologue anglais, qui aida Carter à abattre le mur de la chambre mortuaire, meurt sans aucune cause apparente
- **26 septembre 1923** : décès du jeune demi-frère de Lord Carnarvon, le colonel Aubrey Herbert, six mois après la mort de son frère
- **1924** : le professeur Hugh Evelyn-White, collaborateur de Carter qui fut un des premiers à pénétrer dans la chambre mortuaire ; souffrant de dépression nerveuse, se pend. Dans sa lettre d'adieu il écrit : «J'ai succombé à une malédiction qui m'a forcé à disparaître »
- **1924** : Décès d'Archibald Douglas Reed, le radiologiste employé du gouvernement égyptien, qui reçut l'ordre de radiographier la momie de Toutânkhamon
- **1926** : décès de l'infirmière qui avait soigné Lord Carnarvon
- **1929** : décès de Lady Almina, veuve de Lord Carnarvon
- **1929** : décès du secrétaire de Carter, Richard Bathell, 35 ans, trouvé mort dans son lit, apparemment d'un accident vasculaire

Et la malédiction n'a certainement pas dit son dernier mot...



Adorateurs type de la Fraternité
(Figurant)

Égyptiens lambdas vêtus de djellaba (vêtement ample favorisant la dissimulation d'objets), la tête couverte ou enveloppée dans un chech.
Deux types d'adorateurs sont en balade :

Connaisseur des secrets souterrains

Fanatique dévoué à la cause du souverain noir, ces membres de la Confrérie n'interviennent que lorsque des doutes planent sur les intentions des investigateurs. Ils connaissent les secrets et feront tout pour les défendre : les rues du Caire sont si sinueuses, et en demandant son chemin, on peut si vite croiser une personne mal intentionnée. A cause de leur affiliation, ils n'ont plus à respecter les devoirs d'une quelconque religion humaine.

Niveau : ordinaire
(cf. tableau p. **306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou p. **206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	0

Compétence spécifique (ou spéciale)
Châtier l'infidèle au Pharaon Noir 65%

Compétences principales

Athlétisme	40%
Discrétion	60%
Sciences occultes	25%
Vigilance	65%
Mythe de Cthulhu	04%

Langues

Langue maternelle (Arabe)	65%
Anglais	25%

Combat

• Dague	40%
Dégâts 1D4+2	
• Épée Courte	40%
Dégâts 1D6+1	
• Gourdin du Culte	40%
Dégâts 1D8+2	
• Bagarre	40%
• Garrot	65%
Dégâts 1D3 par round	
(FOR contre FOR pour se libérer)	

La fraternité du Pharaon Noir
(branche égyptienne)

C'est la branche maîtresse du culte, une vaste et puissante organisation. Le recrutement est éclectique, mais les Soudanais sont très fortement représentés. Le Grand Prêtre du culte cairote est Omar Shakti, un riche propriétaire terrien et planteur de coton. Les cérémonies ont lieu dans le désert, près des pyramides de Sakkarah le plus souvent ou dans les souterrains du Grand Sphinx de Gizeh.

Au Caire, les activités religieuses sont soigneusement surveillées par la police égyptienne et les représentants britanniques. La Fraternité préfère donc rester cachée dans ces lieux extérieurs.

Les armes de prédilection du culte sont l'épée courte, la dague, le garrot et, bien sûr, le gourdin à pointe.

Interactions avec les investigateurs

Si les investigateurs se sont intéressés à la Fraternité anglaise et sont parvenus à s'échapper avec certains de ses livres et objets, la branche égyptienne l'apprend avant même qu'ils arrivent. Surveillés par une nuée d'adorateurs, ils sont suivis, attaqués, cambriolés, etc. Si ce n'est pas le cas, la Fraternité les ignore jusqu'à ce qu'ils deviennent gênants.

Les autorités égyptiennes et britanniques réfutent l'existence de la fraternité du Pharaon Noir. De telles histoires ne suscitent que sarcasmes auprès des services de police. Les autorités égyptiennes sont pourtant au courant mais des ordres stricts prohibent toute discussion de ce sujet avec les étrangers. Une confirmation officielle de l'existence d'un culte assassin discréditerait les aspirations égyptiennes à l'autonomie. La police exploite toute information solide fournie par les investigateurs, mais ne reconnaît pas nécessairement la chose.

Effectifs

La fraternité du Pharaon Noir est dirigée par Omar Shakti, Grand Prêtre du Culte, et sans doute même son créateur, il y a des centaines d'années. Shakti est en effet un très ancien sorcier, d'un âge biblique si ce n'est plus. C'est l'un des plus anciens adorateurs de Nyarlathotep existant sur Terre.

Shakti dirige un culte extrêmement bien organisé, comprenant plusieurs milliers de membres en Égypte. La présence de la Fraternité est telle que les Égyptiens situés à proximité de ses lieux de culte gardent un silence absolu, et que les autorités anglaises n'ont de la Fraternité que des bribes d'information - plus un mythe qu'une réalité.

Au cours des années, la Fraternité a réussi à intégrer des membres européens. C'est le cas d'une partie des membres de l'expédition Clive, qui sont présents pour ressusciter Nitocris.

Tous les hommes qui travaillent dans les propriétés de Shakti sont des adorateurs, et font montre d'une discipline et d'une discrétion absolues - ainsi que d'une férocité complète lorsque leur maître les envoie en chasse.

Rites

Tous les rituels réguliers de la Fraternité se déroulent sous les pyramides, dans la Grande Salle de Nyarlathotep.

Les grands rituels

Une fois par mois, la Grande Salle de Nyarlathotep réunit autant d' adorateurs que possible. Ces nuits sont consacrées à la mort ou au sexe, comme celles de la propriété d'Edward Gavigan en Angleterre. Il peut aussi s'agir de cérémonies initiatiques pour les nouveaux adeptes ou prêtres (la branche égyptienne de la Fraternité compte une vingtaine de prêtres en plus d'Omar Shakti). Pendant ces cérémonies, les initiés célèbrent des sacrifices. Les adeptes ordinaires massacrent lentement les victimes à coups de gourdins du culte ; les nouveaux prêtres les exécutent par magie. Ces deux types d'initiations se terminent par l'arrivée du Régent de Nyarlathotep, le Sphinx Noir. Assister à une cérémonie coûte 0/1D6 points de SAN pour les sacrifices classiques, et 1/2D4 pour les meurtres magiques. Ces pertes de Santé Mentale viennent s'ajouter à celles infligées par le spectacle des victimes livrées aux sangsues.

Les investigateurs découverts pendant une cérémonie nocturne sont immédiatement mis à mort, mais l'obscurité et les proportions gigantesques de la pièce permettent de Se Cacher facilement (bonus de +40%). Les adorateurs locaux portent la même tunique qu'en Angleterre et des investigateurs ainsi déguisés ne risquent pas grand-chose tant qu'ils ne perdent pas la raison.

La résurrection de Nitocris

Cette cérémonie n'aura lieu qu'une seule fois, sauf si les investigateurs l'empêchent. Voir « Une cérémonie spéciale pour la Reine Nitocris », page 70.

Lieux de rencontre

La maison d'Omar Shakti

Omar Shakti reçoit parfois des invités, mais sa maison ne sert pas véritablement pour les activités du culte, il est bien trop prudent pour cela, et il a eu des éons pour apprendre à ne pas laisser de traces derrière lui.

Sous les pyramides

La Grande Salle de Nyarlathotep est le vrai lieu de rassemblement du culte, dans lequel se déroulent toutes les cérémonies. Elle se trouve sur le plateau de Gyzeh, dans les souterrains existant sous les pyramides. C'est également là que le sarcophage de Nitocris a été déplacé. C'est également le lieu d'invocation du Sphinx Noir.

La Pyramide inclinée à Dhashûr

Située à côté de Meïdoun, cette pyramide se trouve être l'un des lieux d'invocation du culte, avec une salle dédiée à Nyarlathotep. Cependant, les cérémonies qui s'y déroulent sont bien spécifiques. C'est là que Nyarlathotep a initié Carlyle et fait passer les membres de l'expédition dans l'Ancienne Égypte.

Relations avec les autres cultes

Omar Shakti poursuit de son côté une phase particulière du plan du Dieu Noir, celle de faire revenir à la vie le Pharaon Noir et de corrompre la Terre comme il est expliqué dans la nouvelle de Lovecraft. L'ouverture du Grand Portail en est une étape importante, mais aux yeux de Shakti non décisive : de nombreuses autres tentatives ont été ou sont en cours à travers le monde, et nul ne sait ce qui permettra d'aboutir, mais enfin il semble que l'avènement des Grands Anciens soit à porté de main.
De fait, la Fraternité entretient des relations importantes avec l'Angleterre de part son implantation. En ce qui concerne les autres cultes, les relations sont cordiales et Shakti envoie ce qu'il faut en Asie, en Australie et au Kenya, mais rien de plus que nécessaire, chacun son combat. Bien évidemment, si un pan du plan est menacé, Shakti agira de manière à éviter les problèmes, mais son rôle n'est pas d'assurer la réussite complète et entière de l'ouverture du Portail.

Adorateur des rues et des souks

Se renseigner et filer, telles sont les deux principales missions. Ils connaissent la ville comme personne et peuvent se prétendre d'un peu toutes les professions s'ils se sentent repérés.

Niveau : ordinaire
(cf. tableau p. **306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou p. **206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	0

Compétence spécifique (ou spéciale)

Surveiller l'infidèle au Pharaon Noir	55%

Compétences principales

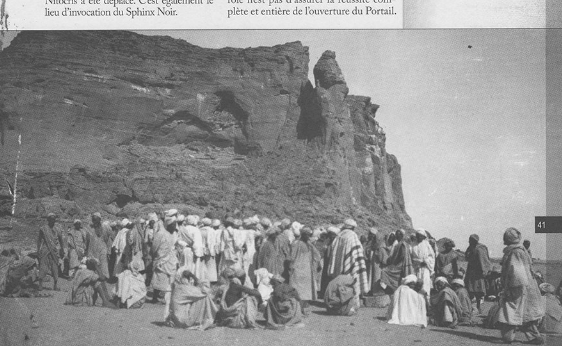
Athlétisme	40%
Discrétion	60%
Pickpocket	45%
Sciences occultes	05%
Vigilance	45%

Langues

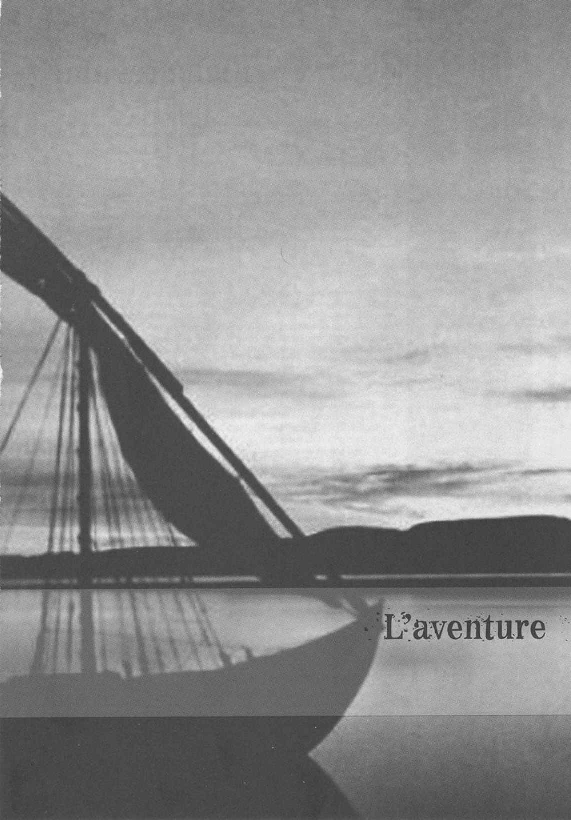
Langue maternelle (Arabe)	45%
Anglais	15%

Combat

- Dague 20%
  Dégâts 1D4+2
- Épée Courte 20%
  Dégâts 1D6+1
- Gourdin du Culte 20%
  Dégâts 1D8+2
- Bagarre 50%
- Garrot 20%
  Dégâts 1D3 par round (FOR contre FOR pour se libérer)






L'aventure

Fiche résumé



Où les investigateurs comprennent le terrible passé de ce pays, lancés sur les traces de l'expédition, et quelle conspiration menace le monde.

En quelques mots...

La venue des investigateurs au Caire est probablement liée à Faraz Najir. Ce dernier pourra leur fournir des informations sur la Fraternité Noire et l'expédition Carlyle. En parallèle, ils pourront découvrir les légendes liées au Pharaon Noir et à la Reine Nitocris auprès du Dr. Kafour au Musée Égyptien. Celle-ci est sur le point d'être ressuscitée par les adorateurs de la Fraternité. Enfin ce chapitre marquera la rencontre des investigateurs avec Nyarlathotep ; dans son sanctuaire ils découvriront ses intentions.

À l'affiche

Faraz Najir

Marchand d'antiquités, il a travaillé pour l'expédition Carlyle. Étroitement surveillé par la Fraternité, il sera d'une grande aide si les investigateurs parviennent à l'apprivoiser.

Dr Ali Kafour

Conservateur au Musée du Caire, il aidera les investigateurs à comprendre ce qui se passe avec la Fraternité, et leur donnera quelques petites astuces bien utiles.

Omar Shakti

Grand prêtre de la fraternité du Pharaon Noir depuis des siècles, il regarde avec circonspection l'humanité et les anciens membres de l'expédition Carlyle.

Nitocris

Ancienne égérie du Pharaon Noir, elle attend d'être ressuscitée pour se lancer à la conquête du monde.

Auguste Loret

Ancien intermédiaire de Carlyle, il s'adonne à la drogue pour fuir la folie qui le talonne depuis qu'il a assisté à certaines choses dans la Pyramide inclinée.

Récompenses

- Chaque investigateur ayant traversé ce chapitre sans finir à l'asile ou à la morgue reçoit 2 points d'aplomb.
- Si les investigateurs ont rencontré Nyarlathotep et se sont entretenus avec ce dernier, ils obtiennent 1 point en Mythe de Cthulhu.
- Si les investigateurs assistent à un rituel dans la Grande Salle de Nyarlathotep, ils obtiennent également 1 point en Mythe de Cthulhu.
- Empêcher la résurrection de Nitocris et/ou démanteler le culte égyptien de la Fraternité, leur permet de regagner :
  - **si le test d'Intuition est réussi** : la moitié des points de SAN perdus durant ce chapitre.
  - **si le test d'Intuition est un échec** : 1D10 points de SAN à concurrence de la moitié des points de SAN perdus durant ce chapitre -1.
- Si les investigateurs n'ont pas empêché la résurrection de Nitocris et n'ont pas mis un terme aux agissements du culte égyptien, ils ne récupèrent pas de points de SAN.
- Les investigateurs reçoivent toutes les progressions auxquelles ils peuvent prétendre dans chaque compétence.

Enjeux

- **Retrouver Faraz Najir**. C'est logiquement la première source d'informations des joueurs à leur arrivée. Il pourra leur fournir des informations précieuses : ce que cherchait Roger Carlyle, l'identité de son représentant au Caire, le vol d'une momie découverte par l'expédition Clive, la convoitise de la Fraternité concernant un objet gardé dans la Mosquée Ibn Touloun...
- **Se rendre au Musée Égyptien.** Ce musée dispose d'une vaste collection de documents occultes et le Dr Kafour y sera une aide précieuse pour les investigateurs. C'est un expert en sciences occultes qui peut les renseigner sur les expéditions Carlyle et Clive, l'histoire et les légendes du Pharaon Noir...
- **Empêcher la résurrection de la Reine Nitocris.** Les investigateurs devront contrecarrer les plans de la Fraternité en empêchant le vol de la ceinture de Nitocris à la mosquée Ibn Touloun ou le rituel de résurrection dans le temple souterrain de la secte.
- **Découvrir le sanctuaire de Nyarlathotep dans la Pyramide Inclinée.** C'est dans ce lieu que les investigateurs découvriront les desseins de Nyarlathotep, dont la localisation des endroits voués à être les pierres angulaires de ce terrifiant projet. Le Dieu fera son apparition et s'entretiendra avec eux ; cette rencontre les marquera à jamais.

Fiche technique

Investigation	●●●●○
Action	●●○○○
Exploration	●●○○○
Interaction	●●●○○
Mythe	●●●●○
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Difficulté	Éprouvé
Durée estimée	◷◷◷◷◷◷
Nombre de joueurs (pré-tirés)	🯅🯅🯅🯅🯅
Époque	1920's

Ambiance

Le Caire est une ville-clé. Les investigateurs qui survivent aux dangers du Caire savent quelles sont les intentions de Nyarlathotep et peut-être même comment contrecarrer ses plans. Bien des personnages non-joueurs de ce chapitre sont susceptibles d'apporter une aide inestimable aux investigateurs qui obtiennent leur amitié. Les adorateurs égyptiens sont puissants, aussi attendez-vous à ce que la folie et la mort guettent les investigateurs.
C'est peut-être la première fois que les investigateurs se retrouvent en pays véritablement étranger. Maintenez sans faiblir les barrières culturelles et linguistiques du chapitre - ces obstacles du monde réel apportent beaucoup à l'atmosphère et au jeu de rôle. Le Caire offre ses rues grouillantes, ses vêtements et coutumes exotiques, ses ruines, mystères, maladies, dangers, intrigues politiques et richesses fabuleuses. Enfin les journaux de langue anglaise comme le Bulletin du Caire constituent des sources d'informations évidentes.


Bonfils

Que devrait-il se passer ?

Sur les traces de l'expédition Carlyle...

Les traces de l'expédition Carlyle sont très nombreuses en Égypte et notamment au Caire, car elle s'est longtemps attardée sur cette destination avant de poursuivre vers le Kenya.
C'est en Égypte que les premiers éléments perturbants se sont produits, et que les premiers membres trop fragiles et non initiés se sont détournés du reste de l'équipe. C'est ce qui s'est produit avec Auguste Loret, qui se cache pour échapper à la Fraternité. C'est également là que Carlyle, Huston et Penhew ont été véritablement initiés une fois que Carlyle a brisé l'Œil de Lumière et de Ténèbres de la Pyramide rouge.
Depuis le départ de l'expédition, de nouveaux événements se sont produits, dont la découverte du sarcophage de Nitocris, que Shakti veut ressusciter, tout cela grâce à la Fondation Penhew.

- **Rappel chronologique :** l'expédition arrive au Caire le 4 mai 1919. Différents sites seront fouillés au cours du mois de mai, jusqu'à l'épisode de Dhashûr début juin. Les membres feront alors une visite d'une durée indéfinissable dans l'Ancienne Égypte, puis reviendront aux temps contemporains pour reprendre la route. Ils partiront donc en « vacances » pour le Kenya le 18 juillet 1919.

À la poursuite de Jackson Elias

L'étape cairote d'Elias a été remarquablement courte. Apparemment, il s'est contenté de confirmer certains faits. Talonné par les séides du Mythe, il a préféré ne pas prolonger son séjour dans cette forteresse du culte.

- **Rappel chronologique :** Jackson Elias est arrivé au Caire le 7 novembre 1924 après être passé par la Chine. Il quitta l'Égypte le 13 pour se rendre ensuite à Londres.

La rue des Chacals

Où les investigateurs découvrent Faraz Najir, un Marchand d'antiquités qui en sait beaucoup.

La rue des Chacals est une de ces « ruelles étroites envahies de secrets aromatiques »

Références ADJ	Origine
Pistes et indices d'Introduction	
ADJ-INT-03 Adieu à New York	Presse
Pistes et indices new-yorkais	
ADJ-NY-01 Lettre de Faraz Najir à Roger Carlyle	Chambre 410
Pistes et indices anglais	
Entrepôt de Chabout	Cargo Vent d'Ivoire
ADJ-LO-02 Extrait du registre de Gavigan	Maison Misr
Pistes et indices égyptiens	
ADJ-CA-01 Lettre de bienvenue au Caire	-
Adresse de la boutique de Najir	Police, autorités
Entretien avec Faraz Najir	Faraz Najir
Pharaon Noir, Auguste Loret	Faraz Najir
Rumeur sur objet important	Faraz Najir
Représentant de Carlyle	Faraz Najir
Adresse d'Auguste Loret	Police, Ambassade de France
ADJ-CA-02 Témoignage d'Auguste Loret	Auguste Loret
Messager du Vent Noir	Auguste Loret
Entretien avec Nyiti d'El Wasta	Nyiti
ADJ-CA-03 La dalle de Nyiti	Nyiti
ADJ-CA-04 Reçu anonyme glissé dans le registre d'expédition (lettre « AP »)	Demeure d'Omar Shakti
ADJ-CA-05 Extrait du livre de comptes d'Omar Shakti	Demeure d'Omar Shakti
Surveillance de Shakti ou de ses ouvriers	Demeure d'Omar Shakti
ADJ-CA-06 Découverte d'une tombe	Presse
ADJ-CA-07 Disparition du sarcophage	Presse, Faraz Najir
Souterrains du Sphinx	James Gardner
Nitocris	Gardner, Broadmoor
ADJ-CA-08 Tragédie à la Mosquée Ibn Toulun	Presse
Entretien avec Achmed Zehavi	Achmed Zehavi
Pyramide Inclinée : la carte Hémisphérique	Pyramide Inclinée
Pyramide Inclinée : la carte Hémisphérique	Pyramide Inclinée
Bulletin du Caire	Presse
Entretien avec Nigel Wassif	Nigel Wassif
Entretien Dr Ali Kafour	Dr Ali Kafour
Entretien avec Janwillem Vanheuvelen	Janwillem Vanheuvelen
Pistes et indices kényans	
ADJ-KE-01 Extrait du registre d'Ahja Singh	Ahja Singh (Mombasa)
ADJ-KE-02 Registre de Tandoor Singh (Nairobi)	Chez Tandoor Singh (Nairobi)

du Vieux Caire décrit par Lovecraft. Elle n'est pas facile à trouver. Il n'existe pas de plan complet du Caire dans les années 20. (La population a presque doublé ces vingt dernières années.) Il y a bien un annuaire, mais les téléphones sont trop rares pour qu'il serve d'outil de recherche. Les registres professionnels ou fonciers (rédigés en arabe) sont inaccessibles au fouineur amateur. Un guide compétent, arabophone, trouve la rue en moins d'une heure. Seuls, les investigateurs vont mettre au moins une journée à la localiser.

Malheureusement, une fois dans la Rue des Chacals, ils apprennent que la boutique de Faraz Najir n'est plus qu'un tas de décombres noircis. Les riverains invoquent Allah chaque fois qu'ils passent là, et personne ne pense à rebâtir malgré la surpopulation du quartier. On raconte qu'il y a cinq ou six ans, un démon monstrueux s'est abattu sur la boutique et l'a incendiée. C'est la vérité : le démon était un Vampire de Feu envoyé par la fraternité du Pharaon Noir. Najir avait osé vendre des objets du culte à Roger Carlyle. La police, généralement moins bien informée, se contente d'indiquer qu'il y a eu un incendie, avant de hausser les épaules.

Mais tout n'est pas perdu. Si les investigateurs interrogent les autres boutiquiers de la rue, il y a 75% de chances que l'un d'entre eux sache ce qui est arrivé à Faraz Najir : il a survécu à ses horribles brûlures et tient maintenant commerce sur le Khan el-Khalili, le vieux marché près de la Sharia Muezzedin Allah. Ces boutiquiers pensent que Faraz est maudit et des réussites de Baratin, Négociation ou Psychologie agrémentées, bien sûr, de généreux bakchichs facilitent grandement les confidences. Si les investigateurs ne parlent pas l'arabe, la présence d'un guide-interprète devient vitale.

Si les investigateurs cherchent poliment de l'aide auprès des autorités (Musée égyptien, Ministère des Affaires étrangères, Consulats Américain ou Britannique, etc.), leur interlocuteur se souvient que tous les marchands d'antiquité sont soumis à licence. Le nom et l'adresse de Najir doivent être enregistrés quelque part. Ce quelque part s'avère être le commissariat central où l'on est toujours prêt à aider les gentlemen européens bien vêtus. Najir habite Rue des Potiers, dans le dédale du Vieux Caire, encore une fois.

Mène à...	Importance
Égypte	Haute
Le Caire, Faraz Najir	Haute
Livraisons à Omar Shakti, Le Caire via Port Saïd	Secondaire
Nombreuses livraisons à Shakti via Port-Saïd, Vent d'Ivoire	Haute
—	Facultatif
Faraz Najir	Haute
Pharaon Noir, Auguste Loret, Omar Shakti, découverte momie, rumeurs sur objet important et disparition sarcophage	Haute
Omar Shakti	Haute
Mosquée Ibn Toulun	Haute
Auguste Loret	Haute
Auguste Loret	Haute
Pyramide inclinée, Pyramide effondrée, Messager du Vent Noir, Sphinx Noir, Nyiti et Unba à El Wasta, expédition Carlyle	Haute
Kenya : La Langue Sanglante	Haute
La dalle de Nyiti (symbole de protection, Pyramide rouge de Dhashûr)	Haute
Œil de Lumière et de Ténèbres	Haute
Shanghai : Scarabée, Ho Fong, Aubrey Penhew	Haute
Londres : artefacts égyptiens à la Fondation Penhew, Chabout via Port-Saïd, Vent d'Ivoire ; Kenya : artefacts égyptiens envoyés à Ahja Singh (Mombasa) ; Australie : artefacts égyptiens envoyés à la Compagnie Randolph ; Shanghai : artefacts égyptiens envoyés à Ho Fong Import, Vent d'Ivoire	Haute
Rassemblement d'adeptes, Sphinx de Gizeh	Haute
expédition Clive	Haute
expédition Clive	Haute
Résurrection de Nitocris	Secondaire
Recherche des Couronne, Ceinture et Collier	Haute
Achmed Zehavi	Haute
Ceinture de Nitocris	Haute
Kenya ; Désert de l'Australie Occidentale ; Chine Orientale	Haute
Montagne du Vent Noir	Haute
Les membres de l'expédition ont « changés » pendant leur séjour en Égypte	Haute
Rumeurs, Pharaon Noir, expédition Clive, Dr Ali Kafour, projets kényans	Secondaire
Informations sur le Pharaon Noir, Pyramides Rouge, Inclinée et Effondrée, La Fraternité, Nitocris, expédition Carlyle, Nyarlathotep	Secondaire
expédition Clive	Secondaire
Livraisons à Omar Shakti, Le Caire	Haute
Livraisons à Omar Shakti, Le Caire	Secondaire





Faraz Najir
(Allié)

Faraz Najir est un marchand d'antiquités. Lorsque les investigateurs le rencontreront, Faraz vient de subir une attaque de la Fraternité pour se débarrasser de lui. Il n'a échappé que de peu à l'incendie de son premier magasin, son visage a été à moitié brûlé et présente encore les stigmates sur d'autres zones de son corps. Il n'est pas très beau à voir et a ouvert un magasin dans une rue plus discrète. Lors de la première rencontre, n'hésitez pas à appuyer sur la gêne que les joueurs peuvent ressentir face à son visage cloqué - ils ont peut-être déjà vu pire, mais se faire rembarrer leur fera changer d'attitude.
Ce petit homme de 45 ans dont les vêtements ne peuvent cacher les rondeurs a perdu sa bonhomie, et il n'accueillera pas de bon cœur les investigateurs comme tous ceux qui voudront avoir des renseignements sur l'expédition Carlyle ou la Fraternité, car il sait maintenant ce qu'il risque. Il est cependant toujours cupide et l'attrait de l'argent finira par le convaincre d'aider ceux qui sont capables de payer et de rester discrets.



La boutique de Faraz Najir

Au milieu d'une douzaine d'échoppes de potiers, une porte et une vitrine sont surmontées d'inscriptions bien visibles : « Faraz Najir » en arabe, « Magasin d'antiquités » en anglais et en français. Plusieurs étages d'habitations s'empilent au-dessus de cette devanture, mais Najir vit à l'arrière de sa boutique surencombrée. Il vend essentiellement du bibelot à touristes. Le magasin ne contient rien qui ait trait au Mythe ou à l'occulte, rien qui puisse intéresser les investigateurs. Najir travaille seul. Son profil est ravagé d'affreuses cicatrices.
Dès qu'on lui parle de l'expédition Carlyle, Najir manque de s'étrangler. Il pousse les investigateurs hors du magasin et prétend le fermer pour la journée. Il croit maintenant aux pouvoirs de la Fraternité et refuse de se la mettre de nouveau à dos. Si les investigateurs insistent, il prend un superbe cimeterre orné de pierreries sur une étagère et le brandit sous leur nez, vociférant en arabe sur leurs relations inconsidérées avec des chameaux malades. Si les importuns n'abandonnent pas, Najir appelle à l'aide et hurle à qui veut l'entendre que ces maudits étrangers veulent le voler. Une foule menaçante se rassemble lentement.
Si les investigateurs restent sur place, ils subissent une pluie de coups de poing, coups de pied et crachats pour un total de 1D4 points de dommages. Leurs vêtements sont sérieusement mis à mal et leurs portefeuilles, passeports, argent, lettres de crédit, bijoux et montres à gousset risquent fort de disparaître.
Mais tous les commerçants respectent l'argent. Si les investigateurs reviennent plus tard, ils voient Najir pénétrer dans le café de Fishawi, à côté de la mosquée El Hussein, près de l'entrée du marché. Faraz s'y rend tous les jours pour y déguster une tasse de thé à la menthe avant d'aller à El Hussein pour les prières du soir. Il est devenu fort pieux depuis qu'il a frôlé la mort. La vue de quelques billets suffit ici à dissiper sa colère et sa peur. Chaque livre offerte augmente de 1% les chances qu'il accepte de parler (chances de base à 0%). Jouez la scène en finesse, mais ne laissez pas vos investigateurs renoncer à leur meilleure piste. Le groupe estimera peut-être que la mosquée constitue un lieu de rencontre plus favorable. Ne découragez pas cette présomption, mais ceux qui interrompent les prières des croyants ne peuvent échapper à un certain ressentiment. L'agitation qui s'ensuivra risque fort d'entraîner la détention des investigateurs pour leur propre sécurité.

Les renseignements de Faraz Najir

Quand Faraz Najir se décide à parler, il donne rendez-vous aux investigateurs dans une petite pièce de la mosquée d'El Hussein. Il se sent plus en sécurité dans un lieu consacré à Allah. Il choisit l'heure du déjeuner (13-14 h) quand toutes les boutiques du Caire sont fermées. Il retrouve les investigateurs à côté de la mosquée et les précède ensuite dans plusieurs couloirs jusque dans une pièce tranquille. Malgré le ca-

ractère sacré du lieu, vous pouvez faire mentir Najir autant qu'il vous plaît.
Selon Najir, Roger Carlyle cherchait des informations sur le règne du Pharaon Noir, un règne auquel Snéferou, premier pharaon de la quatrième dynastie, aurait mis fin. Najir détenait alors plusieurs objets relatifs au Pharaon Noir : un papyrus décrivant l'entrée d'une chambre secrète où il serait enterré (dans une pyramide non précisée) ; un buste de celui-ci (qui se trouve maintenant dans l'atelier campagnard d'Edward Gavigan) ; un petit tambour recouvert d'étranges symboles et supposé magique ; et enfin, un étrange serre-tête orné d'un gros zircon, censé être la couronne du Pharaon Noir, la clé de sa victoire sur la mort.
Après accord de Carlyle, Najir a vendu ces objets à son représentant, Auguste Loret. Najir les avait lui-même volés dans la demeure d'Omar Shakti, le grand prêtre de la Fraternité égyptienne du Pharaon Noir.
Najir signale aux investigateurs qu'une rumeur accuse la Fraternité du vol récent d'une momie découverte par l'expédition Clive (qui se trouve encore en Égypte). Il a aussi entendu dire que la Fraternité convoitait un objet gardé dans la mosquée Ibn Toulun, mais il ne sait ni quoi ni pourquoi.
C'est tout ce que connaît Faraz Najir. Il essaie pourtant d'extorquer un nouveau bakchich avant de nommer Omar Shakti ou de confesser qu'il a volé les objets. Il ne peut, après cela, plus rien leur apporter. Si la Fraternité file les investigateurs, Najir est tué peu après la rencontre - il n'avait visiblement pas compris la première leçon.
Najir ne révèle pas qu'il porte autour du cou un autre objet du Mythe. Il s'agit d'un collier d'argent et jais serti d'une grosse opale centrale. Il protège des Horreurs Chasseresses. Quand un de ces monstres est confronté au porteur du collier, il doit réussir un test de Points de Magie contre Points de Magie sur la Table de Résistance pour pouvoir attaquer ce round. Najir porte le collier sous sa djellaba ; il faut une réussite de Volonté et de Trouver Objet Caché pour le repérer.

Sur la piste d'Auguste Loret

Où les investigateurs rencontrent Auguste Loret, un homme qui a perdu son âme.

Les investigateurs peuvent retrouver l'ex-représentant de Roger Carlyle en s'informant auprès des bureaux de l'Ambassade de France ou du Poste Principal, un commissariat imaginaire situé près des Jardins d'Ezbekia. D'après ces deux services, l'adresse actuelle d'Auguste Loret serait : La Porte Rouge, Rue des Scorpions, sur Darb el-Ahmar (l'Allée Rouge). Cette Allée Rouge se trouve aussi dans le Vieux Caire. C'est un bazar de la Sharia Muezzedin Allah.
Les investigateurs vont devoir expliquer pour quelle raison ils désirent trouver Loret. A vous de décider si leur explication mérite d'être acceptée telle quelle ou si elle doit être appuyée par un pot-de-vin ou tout autre type de pression.
La seule porte rouge de la Rue des Scorpions est celle d'un tailleur, Abou Udhreh. Loret se cache dans une petite pièce de l'arrière-boutique. Abou affirme que Loret ne vit pas ici. Il ne fait que respecter l'accord qu'il a passé avec Loret qui ne veut pas qu'on le retrouve. Une réussite de Psychologie signale qu'il ment : il ne peut s'empêcher de jeter des coups d'œil furtifs vers le rideau qui cache le couloir conduisant à la petite chambre de Loret.
Les investigateurs peuvent surveiller le magasin ou forcer leur chemin jusque dans l'arrière-salle. Abou ne résiste pas à un groupe d'étrangers déterminés. En fait, il ne se soucie guère du sort de Loret. En surveillant la boutique après 20h, les investigateurs en voient sortir Loret qui va dîner en ville.
La capuche de sa djellaba dissimule son visage, mais une réussite de Trouver Objet Caché ou Sciences humaines : anthropologie permet de remarquer certains détails : chaussures européennes, taille excessive pour un Égyptien, djellaba différente de celle d'Abou et démarche qui jure avec celle des Cairotes qui l'entourent. Si les investigateurs arrivent à jeter un coup d'œil sous la capuche, ils voient des joues creuses et pâles, une barbe blonde mal entretenue.
Loret passe le plus clair de son temps à fumer du haschisch pour oublier les horribles épisodes de sa collaboration avec Roger Carlyle. Ceux-ci l'ont rendu à moitié fou et il n'accepte d'en parler que sous la menace. Il s'enfuit à la moindre occasion mais une fois recapturé, il pleurniche et supplie sans opposer de véritable résistance. Les investigateurs peuvent le ramener dans son infect taudis sans qu'il ameute tout le quartier.
La pièce est petite et une immonde paillasse, deux coussins sales et une table basse rongée par les vers la remplissent presque complètement. Essayez de semer le doute sur l'histoire de Loret. Est-ce la vérité, des élucubrations insensées de drogué ou des mensonges cachant des événements plus horribles

Faraz Najir
Marchand d'Antiquités Cairote

Caractéristiques

APP	4	Prestance	20%
CON	16	Endurance	80%
DEX	9	Agilité	45%
FOR	7	Puissance	35%
TAI	9	Corpulence	45%
ÉDU	6	Connaissance	30%
INT	14	Intuition	70%
POU	13	Volonté	65%

Valeurs dérivées

Impact	-2
Points de Vie	13
Santé Mentale	11

Compétence spécifique (ou spéciale)
Agir avec cupidité et expertise 65%

Compétences

Athlétisme	15%
Baratin	65%
Crédit	20%
Discrétion	55%
Métier : Comptabilité	50%
Mythe de Cthulhu	10%
Négociation	75%
Persuasion	45%
Psychologie	30%
Archéologie	30%
Droit	15%
Histoire égyptienne	60%
Sciences occultes	25%
Vigilance	60%

Langues

Langue maternelle (Arabe)	90%
Anglais	30%
Français	30%

Combat

• Bagarre	20%
• Revolver cal. 38*	20%
Dégâts 1D10	

** : Il est illégal, mais le marchand garde de ses expériences antérieures une paranoïa aux limites de la démence. Il le cache dans les plis de sa djellaba et n'hésite pas à s'en servir quand il se croit en danger.*

Auguste Loret

(Indépendant/neutre)

Ce Français, ancien intermédiaire de Carlyle, est au bord de la folie. Son teint est blafard, sa barbe hirsute et taillée de manière asymétrique, ses yeux semblent troubles et n'arrivent jamais à se figer sur une chose précise. Il sent mauvais et est totalement négligé depuis qu'il s'est jeté dans la drogue pour tenter de supporter toutes les horreurs qu'il a rencontrées. Il lui manque plusieurs dents. Pour un homme de 35 ans, il en parait 20 de plus. Le haschisch le rend partiellement incohérent et difficile à suivre, d'autant qu'il mélange les langues en s'exprimant.

Auguste Loret
Drogué Gagné par la Démence

Niveau : ordinaire
(cf. tableau p. **306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou p. **206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Impact	-2
Points de Vie	10
Santé Mentale	5

Compétence spécifique (ou spéciale)

Baragouiner des renseignements hypothétiques	65%

Compétences principales

Athlétisme	15%
Conduite	30%
Discrétion	10%
Métier : Comptabilité	45%
Métier : Évaluer (Haschisch)	65%
Mythe de Cthulhu	11%
Négociation	55%
Psychologie	30%
Sciences humaines :	
- archéologie	55%
- droit	30%
Sciences occultes	05%
Vigilance	25%

Langues

Langue maternelle (Français)	75%
Anglais	55%
Arabe	55%

Combat

• Bagarre	35%
• Armes de poing	35%

Il a, depuis longtemps, mis ses armes à feu en gage...

encore ? Il peut être soudoyé avec du haschisch ou d'autres drogues.

L'anglais de Loret oscille du précis à l'incompréhensible. Parfois, il passe au français ou à l'arabe des rues. Il s'interrompt quelquefois pour tirer sur une pipe à l'odeur âcre. Une réussite de Sciences de la vie : pharmacologie ou de Sciences de la vie : histoire naturelle indique qu'elle est bourrée d'un mauvais haschisch. Il arrive qu'il oublie complètement ce qu'il était en train de dire. Vers la fin de son récit, il transpire à grosses gouttes. Sa voix reste pourtant dénuée de toute émotion ; c'est celle d'un homme qui a perdu son âme.

Le témoignage d'Auguste Loret

Aide de jeu CA-02

Utilité de ce document : Précise le rôle de Loret auprès de Roger Carlyle et fournit des indices importants sur les activités de l'expédition en Égypte.

TÉMOIGNAGE D'AUGUSTE LAURET

Un avocat m'a contacté et j'ai accepté de travailler comme acheteur pour un Américain fortuné, Monsieur Roger Carlyle. Sur instructions écrites de Carlyle, j'ai acheté certains artefacts à Faraz Najir, un marchand d'antiquités, et les ai fait expédier en fraude à Sir Aubrey Penhew à Londres. Je sais qu'il s'agissait bien d'objets antiques mais rien de plus.

Lorsque l'expédition Carlyle est arrivée en Égypte, je me suis occupé de l'équipement et des autorisations. Le site prioritaire se trouvait à Dhashûr, près de la Pyramide Inclinée.

Un jour à Dhashûr, Jack Brady est venu me voir pour me dire que Carlyle, Hypathia Masters, Sir Aubrey Penhew et le Dr Robert Huston avaient disparu dans la Pyramide Inclinée. Brady était surexcité et soupçonnait un mauvais coup ; tous les terrassiers avaient fui le site. Tout travail s'était arrêté.

Le lendemain, Carlyle et les autres sont réapparus. Ils étaient excités par une découverte extraordinaire, mais ne voulaient en parler à personne. Je n'ai jamais su ce que c'était ; Sir Aubrey était un vrai dragon, question discrétion. Tous avaient changé, de manière indéfinissable mais pas en bien. Je n'ai pas cherché à en savoir plus.

Le même soir, une vieille Égyptienne est venue me voir. Elle disait que son fils travaillait aux fouilles, que tout le monde s'était enfui parce que Carlyle et les autres avaient invoqué une malfaisance antique, le Messager du Vent Noir. Elle disait que tous les Européens étaient damnés, sauf moi et Brady, qu'elle pouvait voir ces choses-là. Si je voulais une preuve, je n'avais qu'à me rendre à la Pyramide effondrée de Meïdoum lorsque la lune est la plus mince — la veille de la nouvelle lune. Dieu me protège, j'y suis allé !

J'ai pris un des camions et j'ai dit que j'allais passer la nuit au Caire, au quartier des plaisirs. Mais, en fait, j'ai foncé au sud. Trente kilomètres après, j'étais à Meïdoum et je me suis caché là où elle m'avait dit. C'est là, au plus profond de la nuit, que j'ai vu Carlyle et les autres se livrer à des rites obscènes avec une centaine d'autres fous. Le désert lui-même semblait s'animer : il rampait, ondulait vers les ruines de la pyramide. Devant mes yeux horrifiés, les ruines elles-mêmes se sont transformées en une chose squelettique aux yeux globuleux !

D'étranges créatures ont surgi des sables pour se saisir des danseurs et leur déchirer la gorge, l'un après l'autre. Tous ont été tués jusqu'à ce qu'il ne reste plus que les Européens.

Quelque chose d'autre est alors sorti du sable ; c'était grand comme un éléphant, mais il y avait cinq têtes distinctes et hirsutes. Là, j'ai compris ce que c'était — mais je serais fou d'en parler ! Je l'ai vu se dresser dans la nuit et tout engloutir d'une seule bouchée vorace : les cadavres déchiquetés et leurs monstrueux meurtriers. Il ne restait plus que les cinq survivants et la puanteur des sables gorgés de sang.

Je me suis évanoui. Après, je me souviens d'avoir erré dans le désert mais d'autres abominations m'attendaient. Un peu avant l'aube, du haut d'une dune, j'ai vu des centaines de sphinx noirs ; ils étaient alignés en rangées interminables et attendaient, attendaient l'heure de folie où ils pourraient s'abattre sur le monde et le dévorer ! Je me suis encore évanoui et je ne me rappelle rien des mois qui ont suivi.

Un homme m'a découvert. Sa mère et lui se sont occupés de moi pendant deux ans, deux ans à prendre soin d'une coquille vide et tourmentée. Je suis rentré au Caire mais les cauchemars sont venus ! Seul le haschisch peut m'aider maintenant, ou l'opium quand j'en trouve. Mes réserves sont basses et la vie est intolérable sans le haschisch. Aidez-moi, s'il vous plaît ! Seules les drogues me gardent de la folie. Tout est perdu, messieurs, tout. Il n'y a plus d'espoir pour aucun d'entre nous. Ils attendent. Partout. Vous partagerez peut-être une pipe avec moi ?

Aide de jeu CA-02 - Témoignage d'Auguste Loret

Que les investigateurs acceptent ou pas de financer les achats de drogue de Loret, celui-ci précise que la femme qui l'a averti de l'ignoble cérémonie s'appelait Nyiti et son fils Unba. Ils vivaient tous deux à El Wasta, une localité au sud de Meïdoum, au bord du Nil. Les investigateurs peuvent facilement s'y rendre en train, voiture ou vapeur.

Ce que Loret a vu dans le désert

L'arrivée du Sphinx Noir marque l'apogée de la cérémonie orgiaque qui a pris place dans le désert. C'est une entité redoutable aux pouvoirs immenses. Il est peu probable que les investigateurs survivent à une telle rencontre. Le dernier souvenir de Loret, l'armée de sphinx se préparant à l'attaque, peut trouver une explication sur place. La silhouette du Grand Sphinx de Gizeh ressemble un peu aux formes naturelles travaillées par le vent que l'on retrouve dans de nombreux déserts. Celles-ci se rassemblent parfois en groupes suggestifs, tels des troupeaux de grandes bêtes au repos. Des investigateurs à la Santé Mentale ébranlée peuvent tomber par hasard sur de tels agencements de sable. Leur terreur devrait vous amuser.

Nyiti d'El Wasta

Après avoir parlé avec Auguste Loret, les investigateurs peuvent souhaiter questionner Nyiti. El Wasta se trouve à quelques heures en amont et, là-bas, la connaissance de l'arabe est indispensable. Quelques marchands et fonctionnaires ont des rudiments d'anglais et de français, mais ils ont leurs devoirs à remplir et leurs marchés à passer. Nyiti est un nom trop courant en ville pour être une référence suffisante. Sans de bonnes notions en arabe et des recherches systématiques, les investigateurs ne trouveront pas la bonne personne. Après 1D6+2 heures de questions posées à travers la ville, ils finissent par dénicher sa petite cabane.

Ils rencontrent d'abord Unba, le fils de Nyiti. Son bras et son épaule droits, ainsi que la partie droite du visage, ont été arrachés. Si l'un des investigateurs connaît les effets d'une attaque d'Horreur Chasseresse, il peut identifier la créature qui a mutilé Unba. L'élocution de l'homme est lente et hésitante ; s'ils insistent patiemment, il finit par accepter de les mener auprès de sa mère.

Nyiti paraît extrêmement vieille. Sa mâchoire et ses deux mains ont été détruites par le feu. Généralement perdue dans sa folie, elle a un éclair de lucidité en voyant les investigateurs. Elle produit d'abominables gargouillements et montre, de ses moignons de bras, un recoin de la hutte. Son fils, inquiet, se précipite vers elle. Si les investigateurs négligent stupidement de s'intéresser à la direction indiquée, Unba finit sans doute par leur montrer l'objet concerné.

Dans le recoin, parmi des couvertures, pots, etc., une corbeille en jonc arbore une marque rouge. Une réussite de Sciences humaines : archéologie ou de Sciences occultes permet d'identifier un antique symbole de protection égyptien. La corbeille contient une dalle de pierre blanche d'environ 18 x 22 x 10 cm. L'irrégularité de ses bords laisse supposer qu'elle a fait partie d'une dalle beaucoup plus grande. Une autre réussite de Sciences humaines : Archéologie ou de Sciences de la terre : géologie montre que les incisions sont vieilles de plusieurs siècles et que ce type de calcaire a été utilisé pour recouvrir nombre de pyramides. Sur une réussite de Trouver Objet Caché, un investigateur apporte la dalle au soleil et remarque que le fragment n'est pas absolument blanc. Il est vaguement teinté de rose - une couleur de revêtement utilisée uniquement pour la Pyramide rouge de Dhashûr.

Nyiti supplie les investigateurs de prendre la pierre. Dès qu'ils acceptent, elle sombre de nouveau dans l'hébétude, son dernier souhait enfin accompli. Elle n'est plus d'aucun secours.

La dalle de Nyiti

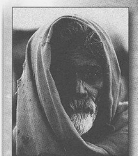
Aide de jeu CA-03

Utilité du document : Le complément de ce symbole (magique certainement) doit exister quelque part.

Les investigateurs ne peuvent pas le savoir, mais ils ont sous les yeux une moitié du symbole de garde qui avait été sculpté au sommet de la Pyramide rouge. Cette rune de garde est connue sous le nom d'Œil de Lumière et de Ténèbres. Les investigateurs ne détiennent que la partie droite, la moitié d'un œil et une sorte de croix ansée renversée. Nyiti a récupéré cette pierre après



ADJ-CA-03
La dalle de Nyiti



Unba d'El Wasta

Le fils de Nyiti
(Allié)

Unba affiche les séquelles d'une attaque d'Horreur Chasseresse : son bas gauche et la partie droite de son visage ont été arrachés et son élocution est lente et hésitante. Il offrira l'hospitalité à ceux qui la demandent malgré l'état dans lequel il se trouve. Ses yeux semblent vouloir constamment sortir de leurs orbites tellement il les écarquille – il est toujours sous le choc de l'attaque qu'il a subie.

Santé mentale : 5

Compétence :
Écarquiller les yeux tout en offrant l'hospitalité 85%
Langue :
Arabe (langue maternelle) 20%



Nyiti d'El Wasta

Age indéfini, Oracle
(Alliée)

Nyiti paraît extrêmement vieille. Sa mâchoire et ses deux mains ont été détruites par le feu et elle produit d'abominables gargouillements lorsqu'elle tente de communiquer. Elle ne pourra que montrer ce qu'il reste de ses bras pour guider efficacement les investigateurs.

Elle est son fils devraient susciter la compassion des investigateurs, ils accepteront l'aide qu'on leur fournira d'une manière très humble.

Santé mentale : 35

Compétence :
Inspirer la compassion 75%
Langue :
Arabe (langue maternelle) gargouillis 01%



Omar Shakti

(Ennemi)

Omar Shakti possède ses plus grandes plantations de coton à quelques kilomètres au nord du Caire, sur la rive ouest du Nil. Sa résidence se trouve à Gezira Mohammed, un village local. C'est un homme riche et cultivé, fils cadet, dit-on, d'une noble famille longtemps influente en Égypte. Ce puissant sorcier dirige la fraternité du Pharaon Noir et bénéficie de l'appui et des conseils directs de Nyarlathotep.

Certains rapports égyptiens, britanniques ou français mentionnent parfois Shakti, mais les fiches et références concernées sont systématiquement détruites par le feu dans les mois qui suivent. L'homme figure bien sûr sur les registres des impôts et du cadastre, mais aucun dossier plus général n'a jamais survécu. La pègre cairote murmure quelquefois son nom, mais des centaines d'autres hommes d'affaires locaux sont dans le même cas. Officiellement, M. Shakti est un citoyen honnête, un homme d'affaires averti aux manières irréprochables.

C'est de loin l'adversaire le plus puissant de la campagne. Shakti est rusé, implacable, aussi puissant qu'un dieu mineur. Les investigateurs doivent l'éviter ou le tuer par surprise. Vieux de plusieurs milliers d'années (50 ans en apparence), ce sorcier a connu plusieurs réincarnations. Si cet extraordinaire témoin de l'histoire du monde devait être tué, il est presque certain que les dieux du Mythe le ramèneraient à la vie. Il les a toujours fidèlement servis, Nyarlathotep en particulier. Il reviendrait alors avec ses costumes clairs, ses cigares odorants, sa petite moustache et son nez aquilin.

Shakti aime vivre comme un être humain et vous ne devez pas abuser de ses pouvoirs. Il se montre, en revanche, impitoyable si les investigateurs persistent à l'affronter. S'il est tué, son cadavre tombe immédiatement en poussière. Les témoins perdent alors 1/1D6 points de SAN.

Phrases types

« C'est toujours un plaisir de recevoir d'éminents visiteurs. Que me vaut l'honneur de votre présence ? »

« Les vieilles histoires n'ont plus cours de nos jours, la modernité a supplanté ces racontars. Seuls les fellahs incultes continuent à colporter ces faux contes qui n'effraient que les enfants. »

« Misérables, vous n'auriez pas dû ! La mort sera votre seul échappatoire. »

que Roger Carlyle eut brisé le pouvoir de la rune. Jack Brady possède l'autre moitié de cette protection. Ce fragment peut s'avérer utile si les investigateurs apprennent le rituel d'activation qui se trouve dans l'un des *Sept Livres Cryptiques de Hsan*. Le Dr Kafour reconnaîtra peut-être le symbole. Il pourrait même le compléter en supposant seulement qu'il s'agit d'un symbole de protection d'un certain pouvoir, mais il ne saura pas l'activer. Sur une réussite de Sciences humaines : égyptologie ou de Sciences occultes, un investigateur comprend toute l'importance de ce symbole.

Dans les griffes d'Omar

Visite à Omar Shakti

Les plantations de Shakti produisent bien du coton et ne présentent aucune trace d'activités liées au Mythe. Une réussite de Psychologie souligne, cependant, que les ouvriers (tous adorateurs) sont plus calmes et maussades que la plupart des fellahs. Un test de Trouver Objet Caché réussi à la moitié permet de distinguer une croix ansée renversée pendue au cou de l'un d'eux.

Shakti accueille les investigateurs avec la plus extrême amabilité. Il leur fait faire le tour du propriétaire s'ils peuvent justifier leur visite. Très ouvert, voire ronflant, c'est un robuste quinquagénaire, même si, en fait, il est beaucoup, beaucoup plus âgé. Il parle couramment l'anglais et plusieurs autres langues dont le mandarin. Il garde généralement son chat Hetep dans les bras ; la charmante bête paraît étrangement attentive.

Tout en leur offrant le thé à la menthe et des gâteaux au miel dans son confortable petit salon, Omar Shakti dénie toute connaissance spéciale du Pharaon Noir ou de la Reine Nitocris. Il connaît sans doute bien des légendes de son pays, mais il place sa foi en Allah plutôt que dans les vieilles histoires. S'il aide la Fondation Penhew, c'est qu'il souhaite, comme tout Égyptien éclairé, comprendre et préserver les merveilles de son antique pays. Le terrible destin de Sir Aubrey en Afrique Orientale l'a beaucoup affligé. Les contes de magie, monstres et autres rites du désert ne sont écoutés que par les fellahs, assure-t-il, et sont parfaitement indignes de personnes aussi cultivées que ses invités.

Enquête chez Shakti

La vaste demeure de Shakti ne renferme rien d'intéressant, hormis le coffre du bureau. Il s'agit, en fait, d'une armoire en acier, fermée par une serrure à clé (porte et serrure FOR 45, côtés FOR 50). Shakti garde toujours la clé sur lui, sauf lorsqu'il dort ; elle se trouve alors dans le tiroir de sa table de nuit. On peut toujours crocheter la serrure ou forcer l'armoire à la pince-monseigneur.

Ce coffre contient des livres de comptes, 250£ égyptiennes et un registre qui garde la trace de cinq années d'expéditions maritimes : des artefacts égyptiens expédiés à Chabout, Londres, Ho Fong Import, 15 Kaoyang St. à Shanghai ou à la Compagnie Maritime Randolph, Darwin, Australie.

Un reçu anonyme glissé dans le registre d'expédition

Aide de jeu CA-04

Utilité de ce document : si les investigateurs connaissent déjà l'écriture de Sir Aubrey Penhew, ils peuvent l'identifier sur une réussite de Volonté. Une broche scarabée apparaît dans le registre il y a deux mois de cela ; elle a été expédiée à Ho Fong, Shanghai. La note d'Aubrey Penhew (A.P.) n'est pas datée mais paraît récente, ce qui suggère qu'il pourrait être en vie.

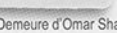
Si les investigateurs surveillent la plantation, ils n'ont aucun mal à suivre la procession des ouvriers agricoles qui s'enfoncent dans le désert la nuit précédant la nouvelle lune (1D6+1 jours plus tard). Les adorateurs se comptent par centaines lorsqu'ils arrivent au Sphinx de Gizeh. S'ils veulent se joindre au défilé, les investigateurs doivent d'abord trouver quelques exemplaires des tuniques portées par tous : blanches et marquées de la croix ansée renversée. Les riverains refusent d'évoquer ces processions ou même de parler d'Omar Shakti. Des cérémonies plus importantes ont lieu à Meïdoum pendant les solstices.

Mon cher Omar,

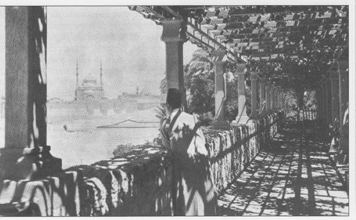
Le scarabée est magnifique. Si vous pouviez trouver les pièces assorties, je vous en serais extrêmement reconnaissant.

A.P.

ADJ-CA-04
Un reçu anonyme glissé dans le registre d'expédition



Demeure d'Omar Shakti



Omar Shakti
Riche planteur et Grand Prêtre de la fraternité du Pharaon Noir

Caractéristiques

APP	16	Prestance	80%
CON	25	Endurance	99%
DEX	17	Agilité	85%
FOR	13	Puissance	65%
TAI	10	Corpulence	50%
ÉDU	10	Connaissance	50%
INT	20	Intuition	99%
POU	33	Volonté	99%

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	18
Points de Magie	33
Santé Mentale	0

Compétence spécifique (ou spéciale)

Servir le Pharaon Noir	90%

Compétences

Athlétisme	90%
Comptabilité	65%
Discrétion	95%
Mythe de Cthulhu	45%
Négociation	90%
Persuasion	90%
Psychologie	90%
Pharmacologie	95%
Sciences humaines :	
- archéologie	80%
- droit	65%
- histoire	85%
Sciences occultes	95%
Vigilance	85%

Langues

Langue maternelle (Arabe)	95%
Anglais	90%
Araméen	70%
Cantonais	70%
Copte	90%
Égyptien Démotique	80%
Français	95%
Grec Classique	95%
Hébreu	95%
Hiéroglyphes Égyptiens	95%
Hindî	80%
Latin	95%
Mandarin	90%
Swahili	45%

Grimoire

Tous ceux des Grimoires Inférieur et Supérieur, et d'autres encore, à votre convenance

Combat

- Gourdin du Culte 95%
  Dégâts 1D8
- Sceptres : Shakti possède des sceptres magiques semblables à ceux d'Edward Gavigan et Tewfik al-Sayed, mais plus puissants : 5D20 Points de Magie pour jeter des sortilèges ou y résister. S'ils sont à portée de vue, Shakti peut les appeler ; ils viennent alors se placer entre ses mains. Lui seul peut s'en servir. Liés à sa force vitale, ils tombent en poussière à sa mort.

Abominables adorateurs
(ennemis)

Ces adorateurs sont ceux qui accompagnent Omar Shakti : « Adorateur des rues et des souks » auxquels vous pouvez ajouter 1 ou 2 « Connaisseur des secrets souterrains, cf. page 40.

Hetep

L'adorable chat blanc d'Omar Shakti est bien plus qu'une plaisante chaufferette de genoux. En un round de combat, il se transforme en un démon félin. Il marche alors sur ses pattes postérieures et ressemble à un horrible lion chauve et ridé. Il lance généralement son coup de langue alors qu'il est encore un mignon petit chat blanc. Shakti communique sans difficulté avec son chat qui reste toujours dans ses bras ou à proximité. Si le chat est tué, il est remplacé par la momie d'un chat mort depuis plus d'un millier d'années. La vue du démon félin inflige une perte de 2/1D6+1 points de SAN.

Hetep - Le chat

CON	4	Endurance	20 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	3	Puissance	15 %
TAI	1	Corpulence	05 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	22	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Mouvement	12
Impact	-2
Points de Vie	3

Compétences

Anglais	30%
Arabe	30%
Athlétisme	90%
Copte	30%
Discrétion	95%
Égyptien Démotique	30%
Pister	75%
Se Cacher	95%

Armes

• Coup de Langue* 75%

Asphyxie (voir les règles de suffocation, page 149 du livre de règle 6e édition)

Shakti tient à garder secrètes les activités du culte, mais il n'hésite pas à déployer ses pouvoirs contre toute attaque intentionnelle ou effraction nocturne. Se débarrasser des cadavres n'est pas un problème. Il ne fait pas appel à la police à moins d'y être obligé. Sans preuves tangibles, les autorités locales ou nationales n'interviennent pas contre Shakti. Les Britanniques refusent de se mêler d'une affaire interne de peu d'importance.

Extrait du livre de comptes d'Omar Shakti

Aide de jeu CA-05

Utilité de ce document : A ce stade, le registre de Shakti ne devrait pas surprendre les investigateurs. Les destinations se confirment, les pistes se recoupent et les Joueurs ne peuvent plus faire marche arrière.

Conseil sur l'utilisation des registres

Pour des conseils sur l'utilisation des registres, reportez-vous à l'Aide de jeu ADJ-NY-17, page 56

ADJ-CA-05
Extrait du livre de compte d'Omar Shakti (cf livret annexes pour la version complète)

Idée : Janwillem Vanheuvelen

Avec l'aide de Vanheuvelen (Cf. Le Chat Noir, dans *Pistes secondaires*, page 84), il n'est pas difficile de localiser l'expédition Clive. Le Hollandais pourrait même arranger une rencontre avec certains travailleurs employés aux fouilles.

L'expédition Clive

Grâce au support financier de la Fondation Penhew, le Dr Henry Clive et son groupe conduisent des fouilles depuis cinq mois à Memphis. Les autres principaux participants sont Martin Winfield, Agatha Broadmoor, James Gardner et Johannes Sprech. Divers contremaîtres, terrassiers, porteurs d'eau, guides, cuisiniers, etc. sont aussi employés. Tout le personnel égyptien appartient à la Fraternité. Il a été fourni par Omar Shakti, et les investigateurs remarqueront peut-être au camp (réussite de Psychologie) les mêmes silences et regards maussades qu'à la plantation.

La protection du site est impressionnante ; il ne manque que champs de mines et mitrailleuses pour se croire en pleine Première Guerre mondiale. Winfield accueille les arrivants et cherche à décourager tout désir de visite. Les investigateurs n'ont des chances de s'entretenir avec le personnel que s'ils se sont forgés un bon prétexte : une fausse lettre d'introduction d'Edward Gavigan, un malaise soudain, la présence d'un important bureaucrate égyptien ou britannique, d'un officier de police, etc. On ne les laisse pas traîner çà et là, fouiner, poser des questions futiles - espionner donc - sans une bonne raison.

Le vol de la dépouille

Des papyrus découverts dans une pièce secrète de la plus petite des pyramides retracent la totalité du règne d'une reine maudite, Nitocris, et identifient les restes conservés dans la pièce comme étant les siens. Ces papyrus, qui sont à l'origine de toute l'affaire, affirment la nécessité d'une vigilance éternelle : Nitocris pourrait ressusciter. Clive a donné les papyrus authentiques à Omar Shakti et les a remplacés par des débris inutiles de la 12e Dynastie afin de brouiller les pistes.

Fraternité	Vecteur de transport	Piste	Destinations des marchandises
La fraternité du Pharaon Noir (Le Caire)	Omar Shakti, Vent d'Ivoire	ADJ-CA-05	• Londres : Fondation Penhew
			• Kenya : Ahja Singh (Mombasa)
			• Australie : Cie maritime Randolph (Darwin)
			• Shanghai : Ho Fong Import

Nyarlathotep veut ramener Nitocris à la vie. La Fraternité possède déjà son Collier et sa Couronne. Il ne lui reste plus qu'à voler la Ceinture conservée par la Mosquée Ibn Touloun pour posséder tous les artefacts nécessaires à sa résurrection.
Le sarcophage de la reine a été transporté dans la Grande Salle de Nyarlathotep, loin au-dessous du Sphinx de Gizeh. Il y a un autre passage secret dans la troisième pyramide ; il s'enfonce vers l'est dans les profondeurs avant d'aboutir dans le labyrinthe de tunnels creusés dans la roche mère. L'entrée se trouve à presque 30 mètres de la chambre secrète de la reine Nitocris. Le sarcophage entier a été soulevé et déplacé par magie.

L'histoire que raconte Clive

S'ils parviennent à rester quelques heures sur le site, les investigateurs obtiennent des membres de l'expédition une histoire plus ou moins cohérente. Le groupe avait découvert une salle secrète dans la troisième pyramide (Mykerinos, la plus petite) qui contenait les restes non apprêtés mais préservés d'une reine égyptienne inconnue. Aucun hiéroglyphe ne permettait d'identifier le corps, mais les superbes décorations funéraires avaient convaincu le Dr Clive du haut rang de la défunte. Le déménagement du sarcophage et de la momie n'attendait plus que l'aval des autorités égyptiennes qui avaient surveillé les préparatifs. Seul un coffret d'or finement ciselé avait été enlevé de la tombe. Il contenait des rouleaux de papyrus, « hélas, complètement illisibles », précise froidement Clive. « Le coffret n'avait pas été correctement scellé avant d'être placé dans la tombe. »
Trois nuits plus tard, des cris terribles s'étaient fait entendre à l'intérieur de la pyramide. Les archéologues qui s'étaient précipités avaient découvert que la momie, le sarcophage et les deux policiers égyptiens de garde avaient disparu sans laisser de traces. Ces derniers n'ont toujours pas été retrouvés et sont présumés morts. Personne ne comprend comment les voleurs ont pu faire disparaître aussi vite les tonnes d'albâtre du sarcophage. L'expédition Clive comptait consacrer plusieurs jours à son déplacement et, pourtant, il ne s'est pas passé plus de vingt minutes entre les cris et l'entrée des archéologues dans la pyramide. La poussière des couloirs ne gardait que les traces bien identifiées des membres de l'expédition et du Département des Antiquités. Aucune traînée de roulement, aucune marque d'arrimage de treuils n'était visible. Tout le monde se dit consterné par cet étrange incident qui risque fort de discréditer tous les efforts de l'expédition.

Personne n'a jamais entendu parler de la fraternité du Pharaon Noir ou du culte de la Langue Sanglante. Personne ne sait rien du travail de l'expédition Carlyle. Clive et les autres connaissent le Pharaon Noir en tant qu'événement historique, mais sans plus. Clive refuse fermement d'identifier la dépouille dans le sarcophage. Nitocris est une possibilité, mais la rigueur scientifique exige que toute annonce à ce sujet soit appuyée par des preuves. Clive, Winfield et Gardner condamnent tous propos relatifs à la résurrection (littérale) de Nitocris comme « superstitions de la pire espèce » ; Sprech se tait ; Broadmoor laisse entendre que la chose est possible.

• Avis extérieur

Si les investigateurs connaissent déjà le Dr Kafour, il confirme qu'une résurrection magique est possible, même s'il n'a jamais entendu parler de la Ceinture, du Collier ou de la Couronne de Nitocris. Broadmoor et Kafour s'accordent pour dire que le moment le plus propice à la résurrection de Nitocris est la nuit de la nouvelle lune ou celle qui précède.
Kafour suggère qu'une résurrection de Nitocris - aussi dangereuse que puisse être cette reine - démontrerait surtout que certains travaillent au retour et à l'avènement du Pharaon Noir, que des forces longtemps assoupies se mobilisent de nouveau (Nitocris n'étant qu'un élément important du dispositif).

• Quelques opinions personnelles

Broadmoor et Gardner sont constamment surveillés et quittent rarement le site. Si les investigateurs parviennent à les rencontrer individuellement, ils racontent une histoire toute différente. À les entendre, Clive leur a montré à Londres des documents qui ne laissaient aucun doute sur la présence de la dépouille de Nitocris dans la pyramide. Ils jugent abusif son refus d'identifier les restes découverts. Tous deux sont persuadés que le sarcophage et son contenu n'ont pas été traînés hors de la pyramide.

Hetep - Le démon

CON	20	Endurance	99 %
DEX	18	Agilité	90 %
FOR	21	Puissance	99 %
TAI	12	Corpulence	60 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	25	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Mouvement	9
Impact	+2
Points de Vie	16

Compétences

Anglais	30%
Arabe	30%
Copte	30%
Égyptien Démotique	30%
Athlétisme	70%
Discrétion	80%
Pister	75%
Se Cacher	75%

Armes

- Coup de Langue* 75%
  Asphyxie (voir les règles de suffocation, page 149 du livre de règle 6e édition)
- Griffes 50%
  1D6+2+1D6
- Morsure 35 %
  1D6

* **L'attaque de langue** est un stupéfiant coup de fouet : une langue rugueuse de près de deux mètres de long s'enroule autour de la gorge de la victime et commence à l'étrangler. Généralement, Hetep se transforme alors en démon et, sans cesser d'étrangler sa victime, il lui déchire le ventre de ses griffes. Il faut réussir un test de FOR contre FOR sur la Table de Résistance pour se libérer de cette étreinte fatale. La langue peut aussi être coupée par une arme tranchante moyennant 5 points de dégâts. La victime ne peut la couper elle-même.





James Gardner
(Allié)

Plus petit et trapu que Winfield, 40 ans, Gardner est un bon archéologue fortement influencé par Carl Jung. Il est l'auteur de trois livres sur l'Égypte antique, tous mal écrits et mal accueillis, et d'une théorie raisonnablement exacte qui situe un labyrinthe souterrain sous le Sphinx de Gizeh. Depuis le vol de la momie de Nitocris, il garde sur lui un .32 automatique. Il n'appartient pas à la Fraternité mais ses recherches sur les rêves et l'inconscient collectif l'ont amené à soupçonner le terrible danger que représente le Mythe. Clive l'a engagé sur l'ordre de Nyarlathotep et le dieu n'a toujours pas révélé à quel usage il le destine. Gardner est le membre de l'expédition Clive le plus susceptible d'aider utilement les investigateurs, mais s'il parvient à s'extirper de ce guêpier, il rentrera certainement en Angleterre.

Agatha Broadmoor pense qu'il s'agit là de l'œuvre d'une entité surnaturelle quelconque, « antique et insondable ». Gardner, un sceptique, imagine qu'il existe un passage secret non découvert qui pourrait relier la salle secrète à un endroit quelconque - peut-être une des autres pyramides du site.
La police locale s'était ralliée à cette hypothèse et a passé, en vain, plusieurs journées à rechercher ce passage.
Broadmoor sait que la résurrection de Nitocris nécessite son Collier, sa Couronne et sa Ceinture. Ces trois objets doivent être placés sur la momie de la reine maudite au cours du rituel qui doit la ramener d'entre les morts.
La chose a moins d'importance, mais Gardner pense que la devinette du Sphinx désigne un chef inconnu de l'Égypte antique. Il suppose que son règne est très antérieur à celui du Pharaon Noir (et il se trompe, bien sûr). Il soupçonne aussi l'existence d'un labyrinthe souterrain, voire d'une ville entière, sous le Sphinx et au-delà. C'est pour étudier cette hypothèse qu'il a rejoint l'expédition et il n'a guère apprécié son départ en amont pour Memphis. Clive justifie cette décision qui lui interdit tout accès au Sphinx par le vol du sarcophage : les autorités égyptiennes auraient refusé d'autoriser d'autres fouilles sur place. Gardner n'en croit rien.



Plan des excavations de l'expédition Clive

Sortilège : Domination

Ce sortilège soumet la cible à la volonté du sorcier. Il coûte 1 point de Magie et 1 point de Santé Mentale. Le rituel est extrêmement rapide, le sortilège prend effet quasi-instantanément, mais requiert que la cible se trouve à 10 mètres au plus. Le sorcier doit remporter une confrontation de POU (et non de points de Magie) sur la Table de Résistance pour qu'elle obéisse à ses ordres jusqu'à la fin du round suivant.

Il n'affecte qu'une cible à la fois. Il peut être lancé plusieurs fois de suite, ce qui permet de contrôler la même personne pendant plusieurs minutes, mais il ne peut l'être qu'une fois par round. Les ordres donnés doivent être compris de la victime et ne pas aller à l'encontre de sa nature profonde, sinon le sortilège est aussitôt rompu.

Chaque nouvelle utilisation est soumise aux mêmes coûts et limites.

Découverte d'une tombe

Aide de jeu CA-06 et CA-07

Utilité de ces documents : aiguiller d'une manière moins « subtile » les investigateurs sur la piste de l'expédition Clive et de ses déboires.

James Gardner - Membre de l'expédition Clive, archéologue

Niveau : ordinaire
(cf. tableau p. **306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou p. **206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	40

Compétence spécifique (ou spéciale)

Filer un coup de main providentiel	50%

Compétences

Athlétisme	15%
Bibliothèque	60%
Crédit	30%
Discrétion	10%
Mythe de Cthulhu	05%
Négociation	25%
Persuasion	25%
Psychologie	20%
Sciences humaines :	
- anthropologie	70%
- archéologie	35%
- égyptologie	40%
- histoire	35%
Sciences occultes	10%
Vigilance	25%

Langues

Langue maternelle (Anglais)	90%
Arabe	45%
Araméen	45%
Assyrien	15%
Hiéroglyphes Égyptiens	15%

Combat

• Bagarre	20%
• Automatique cal.32	25%
Dégâts 1D8	



Henry Clive
(Ennemi)

Cet homme aux cheveux gris et petites moustaches affecte une indifférence tout aristocratique. Il est pourtant roturier, le plus jeune des trois fils d'un instituteur pauvre du Yorkshire. Il a 58 ans et c'est un excellent archéologue. En dépit de ses manières aimables, il appartient au culte depuis trente-cinq ans et lui a sacrifié sa raison depuis longtemps. Il n'est pas prêtre, malgré l'étendue de ses sortilèges, et porte toujours un revolver à l'extérieur du Caire.

Henry Clive
Directeur de l'expédition du même nom, archéologue et adorateur du Pharaon Noir

Niveau : supérieur
(cf. tableau p. **306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30ᵉ anniversaire ou p. **206** de la 6ᵉ édition française).

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Points de Magie	19
Santé Mentale	0

Compétence spécifique (ou spéciale)

Fouiller... pour le Pharaon Noir	85%

Compétences

Athlétisme	15%
Baratin	30%
Bibliothèque	65%
Crédit	65%
Discrétion	10%
Mythe de Cthulhu	20%
Négociation	35%
Persuasion	40%
Premiers Soins	65%
Psychologie	20%
Astronomie	35%
Anthropologie	40%
Archéologie	80%
Droit	15%
Égyptologie	90%
Histoire	40%
Sciences occultes	40%
Vigilance	75%

Langues

Langue maternelle (Anglais)	90%
Arabe	50%
Égyptien Démotique	45%
Français	45%
Hiéroglyphes Égyptiens	85%

Combat

• Gourdin du Culte Dégâts 1D8	35%
• Revolver cal. 38 Dégâts 1D10	25%

Grimoire : Appeler Azathoth, Appeler Cthugha, Contacter Nyarlathotep, Contacter un Habitant des Sables, Contacter une Goule, Contacter Yig, Déflagration Mentale, Enchanter une Flûte, Flétrissement, Invoquer un Serviteur des Dieux Extérieurs, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse

Aide de jeu CA-06 - Découverte d'une tombe

LES SABLES LIVRENT UN NOUVEAU TRÉSOR

La très discrète mais néanmoins studieuse expédition menée par le Dr Clive à Memphis depuis plusieurs semaines semble enfin porter ses fruits. Ou plutôt, des informations filtrent finalement de sous les tentes des scientifiques. On est bien loin du faste mérité de Monsieur Carter en 1922. Mais nous avons réussi à glaner quelques informations auprès de ces grincheux.
Un objet d'une grande valeur a été découvert un matin, il y a de cela plusieurs jours, dans une salle secrète. Apparemment importante, cette découverte semble avoir été placée sous une chape de silence. On nous dit que c'est pour éviter les conclusions fantaisistes. Mais alors de quoi s'agit-il Dr Clive ? Le contenu d'une nouvelle salle aux trésors ? Les restes d'un haut membre ? De quoi remettre en doute des conclusions admises par vos confrères ?
Motus pour le moment.

Le Bulletin du Caire

Deux affaires en si peu de temps !

Des cris dans la nuit !

Nous vous parlions il y a quelques jours du manque de nouvelles filtrant hors du site de fouilles de l'expédition Clive et voici que le désert à de nouveau chuchoté à l'oreille de votre journal. Ces deux affaires serait-elles liées ? Ce qui est sûr c'est que ce matin des policiers sont revenus du même site que celui de notre dernier article, pour ne faire « aucun commentaire ».
Mais de sources informées, ce sont des cris qui ont retentis hier au petit matin. Nous qui reprochions à cette expédition son mutisme... Nous espérons bientôt des éclaircissements.

Le Bulletin du Caire

Aide de jeu CA-07
Disparition du sarcophage



Plan de la Mosquée d'Ibn Touloun



Martin Winfield

(Ennemi)

Il est grand, mince, blond, suffisant, malveillant et agressif. Les investigateurs le haïssent d'emblée ; ceux qui réussissent un test de Psychologie comprennent à quelle brute sadique ils ont affaire. Il est aussi archéologue et membre de la Fraternité. Il n'a que 24 ans et son rang dans la hiérarchie du culte britannique est assez modeste. Mais son père est ministre et il ne manque donc pas de relations. Il torture par plaisir et adore arracher aveux et renseignements à ses victimes. Winfield porte toujours une cravache sur lui, à laquelle s'ajoute un revolver à l'extérieur du Caire. Il méprise les méthodes de Clive, qu'il juge par trop timorées, mais il craint ses pouvoirs magiques.

Martin Winfield
Membre de l'expédition Clive, archéologue, sadique et adorateur du Pharaon Noir

Niveau : supérieur
(cf. tableau p. **306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou p. **206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Points de Magie	12
Santé Mentale	0

Compétence spécifique (ou spéciale)
Prendre tout le monde de haut 90%

Compétences

Athlétisme	15%
Baratin	40%
Conduite	80%
Crédit	50%
Discrétion	10%
Équitation	45%
Mythe de Cthulhu	16%
Négociation	30%
Persuasion	50%
Archéologie	40%
Égyptologie	55%
Sciences occultes	10%
Vigilance	45%

Langues

Langue maternelle (Anglais)	80%
Allemand	30%
Arabe	70%
Français	65%
Hiéroglyphes égyptiens	30%

Les machinations de la Fraternité

Où les investigateurs abandonnent pendant quelques heures bureaucrates affairés et adorateurs égorgeurs pour rencontrer de véritables héros de la lutte contre le Mal.

La mosquée Ibn Touloun

Faraz Najir a entendu dire que la Fraternité cherchait à s'emparer d'un artefact conservé à la mosquée Ibn Touloun. Les investigateurs devraient s'intéresser à cette piste.

La mosquée Ibn Touloun se dresse à environ 800 mètres à l'ouest de la citadelle de Saladin, au sud des Jardins d'Ezbekia. Pour s'y rendre, le plus simple est de louer une voiture et de suivre jusqu'au bout la Sharia Méhémet Ali avant de tourner à droite, en direction du Nil. La désolation balayée par les vents de la Cité des Morts s'approche à moins d'un kilomètre au sud de la mosquée.

Ibn Touloun est la plus vieille mosquée du Caire encore intacte. Elle est moins richement décorée que la plupart des autres lieux saints de la ville. Dans ce lieu consacré, le silence est à l'ordre du jour. Les visiteurs doivent quitter leurs

Combat
- Cravache 80%
  Dégâts 1D2+2 pour 5 minutes de flagellation méthodique
- Gourdin du Culte 80%
  Dégâts 1D8+2
- Fusil de Chasse Calibre 20 (double-canon) 55%
  Dégâts 2D6
- Revolver cal. 38 45%
  Dégâts 1D10

Grimoire : Contacter une Goule, Domination (cf. p59), Enchanter un Sifflet, Invoquer un Byakhee, Poigne de Nyogtha



Agatha Broadmoor
(Indépendant/neutre)

Relativement âgée (67 ans), elle est un peu gâteuse ; elle ignore tout du Mythe et de la Fraternité. Elle est employée par l'expédition pour ses talents de médium, pour sa capacité à contacter les esprits des morts pendant ses transes. En fait, elle a accepté de venir pour exorciser la puissance maléfique représentée par Nitocris. Depuis la disparition de la momie, elle craint que la reine surgisse de nouveau. Ses transes durent 1D3 heures et absorbent 5 de ses Points de Magie par heure. Ses séances de spiritisme (ses réunions, ainsi qu'elle les appelle) ont 75% de chances de prédire correctement un événement (mais en termes vagues) ou de contacter un mort bien précis. Elle ne garde aucun souvenir de ses transes, ce qui la rend très utile à la Fraternité. Elle prend son don très au sérieux et n'organise pas de « réunion » sans bonne raison.

Agatha Broadmoor
Membre de l'expédition Clive, médium

Niveau : ordinaire
(cf. tableau p. **306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou p. **206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Impact	-2
Points de Vie	9
Points de Magie	16
Santé Mentale	35

Compétence spécifique (ou spéciale)
Entrer en transe 75%

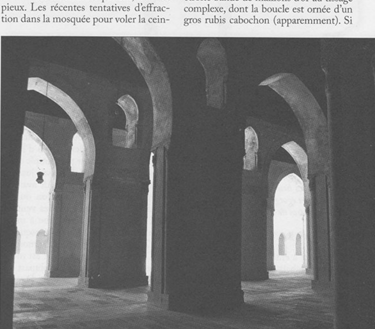
Compétences

Athlétisme	15%
Discrétion	10%
Astronomie	40%
Archéologie	10%

chaussures à l'entrée et les femmes ne sont pas admises. Au moment des prières, les touristes sont indésirables.
Le plan de la mosquée traditionnelle imite la cour de la maison de Mahomet à Médine. C'est là que le grand prophète avait pour la première fois dispensé son enseignement, dans une cour à ciel ouvert, entourée de murs et ombrée sur plusieurs côtés.
Si les investigateurs demandent une audience auprès d'un des ulémas (érudits de l'Islam), ils ont peu de chances de tomber sur celui qui peut les aider. Plus de 30 professeurs dissertent ici quotidiennement sur le Coran, les Hadiths, la géométrie, etc. Rares sont ceux qui ont entendu parler de la ceinture de Nitocris. Si plusieurs des investigateurs réussissent un test de Crédit, ou si l'un d'eux parle arabe et réussit un test de Persuasion, les investigateurs apprennent qu'ils devraient s'adresser au Nazir de la mosquée, une sorte d'administrateur civil en même temps qu'un guide spirituel. Ils risquent aussi de tomber sur un interlocuteur vénal qui suggérera à mots couverts qu'un peu d'argent peut faciliter les choses.
Le Nazir, Achmed Zehavi, est très occupé et n'a pas de temps à perdre avec des touristes étrangers, chrétiens de surcroît. Il ne rencontrera les investigateurs que s'ils mentionnent directement la ceinture de Nitocris ou le Pharaon Noir. Dans ce cas, ils sont reçus dans un bâtiment adjacent à la mosquée.
Zehavi est un homme patient, doux et pieux. Les récentes tentatives d'effraction dans la mosquée pour voler la ceinture l'inquiètent. Il veut apprendre ce que les investigateurs savent à ce sujet, sans toutefois leur révéler où est conservée la ceinture.
Interrogé ouvertement, Zehavi évite délicatement toute question concernant la ceinture à moins qu'il ne croie les investigateurs suffisamment informés ou compétents. Une réussite de Persuasion peut le convaincre d'accepter leur aide. Il les tranquillise alors en leur disant que la ceinture est bien gardée. « Le Maudit ne la prendra pas, Inch Allah. » Une démonstration de magie pourrait l'inciter à montrer cet objet aux visiteurs. Zehavi assimile les dieux et séides du Mythe aux démons mentionnés dans le Coran. Il a mis en place une protection de la ceinture extrêmement sérieuse, mais sa foi ne l'a pas préparé à imaginer un danger à l'échelle mondiale.

La ceinture de Nitocris

La ceinture est entreposée sous le bureau de Zehavi dans une cave surveillée. On y accède par une porte de fer (FOR 50), toujours verrouillée, située au fond du bureau. Derrière, un escalier s'enfonce de sept ou huit mètres. L'atmosphère fraîche et sèche est celle qui a permis de préserver une si grande part de l'héritage égyptien. Les marches aboutissent à une autre porte de fer (FOR 50) qui ouvre sur une salle nue, aux épais murs de pierre, de 6 x 4,5 x 3 mètres de haut. Un petit coffre placé au centre de la pièce contient la ceinture. C'est en fait une étroite bande de maillons d'or au tissage complexe, dont la boucle est ornée d'un gros rubis cabochon (apparemment). Si



on l'étudie de près, le rubis poli semble changer de forme et de couleur.
Six ulémas, tous fort âgés et armés de cimeterres, gardent la ceinture. Chacun d'eux se détend quelques heures par jour en surface, se promenant et discutant. Il y a donc 50% de chances pour que seuls cinq d'entre eux soient dans la pièce, mais Nessim Efti, le chef des gardes, doit toujours être présent lors d'une attaque. Âgé de 90 ans, Efti surveille la ceinture armé de l'épée d'Akmallah, un merveilleux cimeterre chargé de siècles qui inflige des dommages normaux à toute entité quel que soit son plan d'origine. Ces hommes ont renoncé à la vie mais pas au service de leur Dieu : ici, ils témoignent de leur foi, interprètent et méditent en attendant la mort ou une dernière chance de prouver leur ferveur.
Deux fois par jour, deux garçons apportent à manger aux gardiens, utilisant la seule clé de la porte (Achmed Zehavi conserve les clés de ces deux portes). Ils assurent rapidement leur service. Ils ne pénètrent jamais dans la pièce mais frappent à la lourde porte et attendent qu'un ou plusieurs gardes viennent chercher les repas. Après cela, ils rendent immédiatement la clé à Zehavi.
Si Zehavi fait suffisamment confiance aux investigateurs, il invite Nessim Efti à leur entretien. Oui, ils savent qu'un Pharaon Noir a existé, un fléau détruit par la puissance d'Allah. Ils connaissent son autre nom, Nyarlathotep, mais ne le prononcent pas à voix haute et n'aiment pas à l'entendre. Les prophéties indiquent que Nitocris, un autre génie malfaisant, retrouvera ses pouvoirs grâce à la ceinture et ils veulent empêcher cette restauration. Ces saints hommes ont tenté de détruire la relique, mais elle a, jusqu'ici, résisté à tous leurs efforts. La Fraternité a bien essayé de la voler, mais sa tentative maladroite a facilement été déjouée. Les ulémas ne connaissent pas Omar Shakti qui fréquente des cercles plus mondains. Zehavi et Efti pensent que l'expédition Carlyle a réveillé un mal antique, un mal qui menace maintenant bien des âmes.
Si les investigateurs réussissent à voler la ceinture, la Fraternité l'apprend sans doute et ne manque pas d'envoyer ses hordes de fanatiques récupérer cet artefact inestimable. S'ils réussissent à la détruire, elle fait éventuellement de même pour venger cette perte.
En se chargeant de la ceinture, les investigateurs préviennent une puissante attaque contre la mosquée. S'ils parviennent à la cacher, ils vont rendre la résurrection de Nitocris impossible. Zehavi pourra rapidement confirmer ce succès. Si vous le désirez, l'uléma reconnaissant offre l'épée d'Akmallah à nos occidentaux, à la seule condition qu'ils consacrent leur vie à la lutte contre le mal. Ce parrainage pourrait leur ouvrir bien des portes dans le monde musulman.

La ceinture de Nitocris

Lieu : Mosquée Ibn Touloun
La ceinture de Nitocris est une étroite bande de maillons d'or au tissage complexe, dont la boucle est ornée de ce qui ressemble à un gros rubis cabochon. Si on l'étudie de près, le rubis poli semble changer de forme et de couleur. En elle-même, la ceinture n'est d'aucune utilité à tout autre entité que Nitocris elle-même, mais sa nature surnaturelle est facilement révélée si on tente de la détruire. Tous les moyens classiques comme tenter de la dissoudre dans de l'acide, la faire fondre dans un four, la détruire avec une hache ou des objets tranchants ou contondant n'auront aucun effet. La seule manière de détruire la ceinture est de la trancher avec un couteau enchanté destiné à Invoquer un Vagabond Dimensionnel. Une dague de ce type a pu entrer en possession des investigateurs s'ils sont allés visiter la pièce secrète de la Fondation Penhew à Londres. La ceinture est un élément essentiel qui permet de ressusciter Nitocris avec la Couronne et le Collier de Nitocris, mais c'est l'élément qui manque à la Fraternité pour mener à bien la cérémonie. Si les investigateurs arrivent à la cacher à la Fraternité, cela sera suffisant pour éviter le retour de Nitocris.

Tragédie à la mosquée Ibn Touloun

Si les investigateurs ne prennent ni ne détruisent la ceinture, ils peuvent lire, quelques jours plus tard, dans les journaux locaux, un article (Aide de Jeu ADJ-CA-08 page suivante).

Tragédie à la mosquée Ibn Touloun

Aide de jeu CA-08

Utilité de ce document : Permet de conclure au vol de la ceinture de Nitocris par la Fraternité et à l'imminence de la résurrection de Nitocris.

L'état de choc de Zehavi (mentionné dans l'article) correspond à une catatonie provoquée par la vision d'un Chthonien. Ce monstre s'est creusé un chemin à travers le sol de la pièce où la ceinture était gardée. Grâce à l'épée d'Akmallah, Nessim a réussi à blesser l'énorme bête avant qu'elle ne les emporte, lui et sa lame enchantée.
Les investigateurs qui contactent la police doivent faire des tests de Volonté. Une réussite leur permet d'apprendre qu'Emile Vabreaux, l'expert

Égyptologie	35%
Sciences occultes	25%
Spiritisme	75%
Vigilance	25%

Langues

Langue maternelle (Anglais)	70%
Arabe	25%
Français	20%
Hiéroglyphes Égyptiens	05%



Adorateurs de garde
(ennemis)

Ce sont des adorateurs de la Fraternité qui servent pour aider à la surveillance de l'expédition Clive : « Adorateur des rues et des souks », cf. page 41.



Johannes Sprech
(Indépendant/neutre)

C'est le quatrième archéologue. Il lit les hiéroglyphes à vue avec une aisance surnaturelle. Ses facilités avec les codes et messages chiffrés de toutes sortes lui ont valu la plus grande appréciation de l'armée allemande pendant la Première Guerre mondiale. Sprech est un occultiste relativement renommé. Il cherche les objets magiques qui pourraient sortir l'Allemagne de son agonie actuelle et lui faire retrouver la place qui lui est due sur le trône des nations. Ses études occultes lui ont appris qu'un champion « der Volk » allait bientôt surgir, mais il ne sait pas trop qui il peut être. Les séides de Nyarlathotep ont ourdi des plans pour le parti Nazi et ils essaieront de garder Sprech vivant dans la mesure du possible. Il y a

même 5% de chances pour que Nyarlathotep le ramène une fois à la vie.
Sprech est un fanatique de la culture physique de 39 ans, qui se lève généralement à l'aube pour pratiquer des exercices exténuants et prendre une douche froide. Cela lui permet de maintenir sa physionomie svelte dans ses costumes en toile couleur sable que ne relèvent pas sa chevelure blonde courte et son teint plutôt blanc.

Note : Si un investigateur est amené à mourir en Égypte, Sprech peut constituer un excellent personnage de remplacement. Une petite remise en forme sera toutefois nécessaire ; le trajet vers la future destination des investigateurs fera par exemple très bien l'affaire.

Johannes Sprech
Membre de l'expédition Clive, archéologue et mystique allemand

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50%
CON	16	Endurance	80%
DEX	16	Agilité	80%
FOR	13	Puissance	65%
TAI	12	Corpulence	60%
ÉDU	17	Connaissance	85%
INT	16	Intuition	80%
POU	17	Volonté	85%

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	50

Compétence spécifique (ou spéciale)
Servir l'Allemagne sans faillir 70%

Compétences

Athlétisme	40%
Conduite	40%
Crédit	25%
Crochetage	20%
Discrétion	50%
Équitation	25%
Métier : décodage	50%
Mythe de Cthulhu	04%
Négociation	30%
Persuasion	40%
Piloter	20%
Psychologie	15%
Sciences formelles :	
- astronomie	20%
Sciences humaines :	
- archéologie	60%
- histoire	20%
Sciences occultes	70%
Vigilance	50%

Langues

Langue maternelle (Allemand)	85%
Anglais	55%
Arabe	70%
Français	35%
Hiéroglyphes Égyptiens	85%

Combat
- Couteau de Combat 25%
  Dégâts 1D4+2 (dans un étui attaché à sa jambe droite)
- Bagarre 55%
- Pistolet Automatique cal.45 Lüger 65%
  Dégâts : 1D10+2 (Toujours dans un holster

> **Tragédie à la Mosquée Ibn Touloun**
>
> Six des érudits les plus respectés d'Ibn Touloun sont morts la nuit dernière, écrasés par l'effondrement de leur salle d'étude.
> Une enquête sur les causes de ce désastre est en cours.
> On n'a retrouvé aucune trace de Nessim Efti que l'on considère mort. Achmed Zehavi, le Nazir d'Ibn Touloun, a survécu. Il a été transporté à l'hôpital en état de choc.
> L'accident est intervenu dans un bâtiment contigu à la mosquée. Le monument historique n'a lui-même pas été endommagé.
>
> *Le Bulletin du Caire*

Aide de jeu CA-08 - Tragédie à la Mosquée Ibn Touloun

scientifique de la police cairote, a trouvé une substance étrange sur les lieux de l'attaque ; des échantillons ont été envoyés à des laboratoires parisiens et genevois pour analyses approfondies.
Une seconde réussite de Volonté, Persuasion ou Baratin apporte aux investigateurs un rendez-vous avec Emile Vabreaux, un scientifique subtil et imperturbable. Dans les décombres de la cave, Vabreaux a récolté quelque trois kilos d'un tissu corporel qui lui est totalement inconnu. Une des surfaces semble constituée d'un tégument naturel ; les autres montrent une série de couches. Apparemment, ces échantillons ont été découpés par un instrument excessivement effilé. La plupart se trouvent dans une réserve frigorifique de son laboratoire du Caire, mais ils se dégradent déjà malgré la température inférieure à zéro.
Ce mystérieux tissu est, en fait, de la chair de Chthonien, taillée par les furieuses attaques de Nessim Efti. Si les investigateurs possèdent l'exemplaire du Peuple du Monolithe relié en peau de Chthonien, ils peuvent le montrer à Vabreaux qui y reconnaîtra la texture de surface de ses échantillons. A vous de décider si Vabreaux devient un allié majeur des investigateurs. Il est vraisemblable qu'il entretient déjà des relations avec Nigel Wassif, même si leurs tempéraments ne les rapprochent pas.
Une fois la ceinture de Nitocris entre les mains de la Fraternité, les investigateurs n'ont aucune chance de la récupérer avant la nuit de la résurrection.

Horreurs souterraines

Les adorateurs défilent ouvertement vers leurs cérémonies abjectes ; la piste est toute tracée mais ces ténébreux couloirs des profondeurs sont hantés par l'horreur.

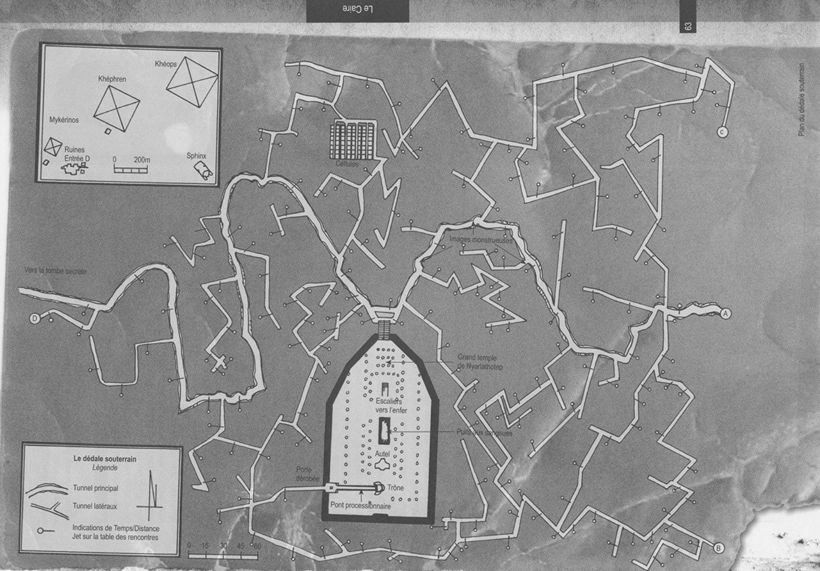
« C'est alors que le sourire du Sphinx nous parut vaguement déplaisant ; il évoquait ces légendes de passages souterrains creusés sous la monstrueuse créature, des passages qui descendent et descendent encore, jusqu'à ces abîmes auxquels personne n'ose penser, des abîmes liés à des mystères plus anciens que l'Égypte dynastique de nos fouilles, des abîmes qui entretiennent un sinistre rapport avec l'omniprésence de ces dieux anormaux à tête animale dans l'antique panthéon nilotique. »
- H.P. Lovecraft & Harry Houdini, *Prisonnier des Pharaons*

Les portes de l'horreur

Comme indiqué sur le plan de la page 65, quatre entrées proches du Sphinx conduisent au labyrinthe souterrain si brillamment prédit par James Gardner. Les deux puits funéraires (entrées B et C) ne représentent qu'une petite partie de la collection de puits qui entoure les pyramides de Gizeh. Si les investigateurs se mettent à chercher une entrée quelconque, demandez un test de Volonté. Une réussite signifie qu'ils trouvent l'un des puits funéraires ou l'entrée secrète (D) près de la pyramide de Mykerinos. Indiquez simplement que le puits semble conduire « quelque part ». Déterminez au hasard l'entrée découverte : B, C ou D. Ils ne trouvent l'entrée A que s'ils se mêlent aux adorateurs lors d'une cérémonie nocturne.

Entrée A

C'est une entrée magique, une stèle érigée devant le Sphinx par Touthmôsis IV. Ses quatre côtés racontent une longue histoire : comment Thoutmôsis



Plan du dédale souterrain

Ulémas de garde
(Figurant)

Doctes d'une quarantaine d'années à la barbe bien taillée et au regard bienveillant, ces savants, gardiens des traditions musulmanes de la mosquée en habit blanc et coiffe sombre sauraient se départir de leur naturel calme pour défendre Ibn Touloun et ses trésors. Même avec leurs faibles moyens physiques.

Niveau : ordinaire
(cf. tableau p. **306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou p. **206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	10
Santé Mentale	65

Compétence spécifique (ou spéciale)

Protéger la Mosquée	65%

Compétences

Athlétisme	40%
Connaissance du Coran	75%
Discrétion	30%
Sciences occultes	05%
Vigilance	55%

Langues

Langue maternelle (Arabe)	55%
Anglais	20%

Combat

• Cimeterre	20%
Dégâts 1D6+2	

Emile Vabreaux
(Indépendant/neutre)

Emile Vabreaux est un homme un peu plus grand que la moyenne, dont le costume ne cache pas l'aspect maigre. Cet expert de la police scientifique du Caire est un véritable savant, froid et logique. Valbreaux est, de part sa position, en relation avec toutes les polices d'Égypte, mais entretient également des correspondances très régulières avec des centres scientifiques étrangers - et en particulier en France, son pays d'origine - car il ne peut pas faire réaliser l'ensemble des analyses nécessaires uniquement sur place.
Compétence : Déployer son expertise médico-légale 70%

a découvert le Sphinx enseveli sous les sables et comment il l'a déterré. Treize hiéroglyphes disséminés sur la face avant forment un motif subtil. Réunis, ils forment une phrase :
Puissant Est Le Dieu Dont le Souffle Apporte la Mort Et Dont la Forme Apporte la Folie !
Si ce passage est récité la nuit à voix haute en égyptien antique (prononciation démotique) et que le récitant sacrifie 12 Points de Magie à la stèle, celle-ci devient intangible et translucide (elle reste visible). Cette dématérialisation dure 2 minutes. Un investigateur doté d'une compétence en Hiéroglyphes Égyptiens supérieure à 10% pourrait deviner la prononciation de la phrase rituelle, mais il faut d'abord réussir un test de Vigilance pour repérer les hiéroglyphes et un test de Mythe de Cthulhu pour les remettre en ordre. Parmi les adorateurs, seul le Grand Prêtre connaît la phrase rituelle d'ouverture. Dès qu'il a sacrifié ses Points de Magie, il entre suivi de la foule empressée de ses ouailles démentes.
Dès qu'on pénètre dans la stèle, on se retrouve instantanément dans une salle (le A cerclé sur le plan) desservie par un tunnel. Il n'y a plus aucune trace du monde extérieur qui est maintenant 60 mètres plus haut. Si on invoque le nom de Nyarlathotep au centre de la pièce, on se retrouve immédiatement téléporté à la surface.

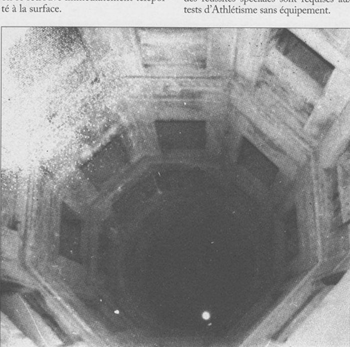
Les investigateurs déguisés en adorateurs (ou non) peuvent librement emprunter la stèle tant que le sortilège d'ouverture est actif.

Entrée B

Cette seconde entrée (le B cerclé sur le plan) n'est qu'un simple trou dans le sol à quelques 300 mètres au sud de la stèle. Le puits descend verticalement sur une quinzaine de mètres avant de s'incliner vers l'ouest pour suivre une pente de presque 20 degrés sur 60 autres mètres. De temps à autre, les adorateurs y jettent ou descendent une victime ou, plus simplement, des ordures. Le trou est protégé par une clôture et il est tout juste assez large pour un grimpeur. L'escalade y est presque impossible sans équipement (réussite spéciale requise au test d'Athlétisme dans ce cas). Les prises sont rares et les surfaces souvent visqueuses - Nyarlathotep sait pourquoi !

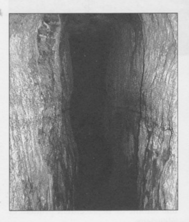
Entrée C

La troisième entrée (le C cerclé sur le plan) est un autre puits funéraire, à 300 mètres au nord cette fois-ci. Il est très semblable à celui de l'entrée B si ce n'est qu'il comporte plusieurs décrochements avant de se transformer 15 mètres plus bas en une pente abrupte. Encore une fois, les parois lisses et gluantes compliquent l'escalade - des réussites spéciales sont requises aux tests d'Athlétisme sans équipement.



Entrée D

Cette entrée (le D cerclé sur le plan) est dissimulée par une dalle apparemment antique au milieu du champ de tombes qui s'étend à une cinquantaine de mètres au sud-est de la pyramide de Mykerinos. Elle rejoint rapidement l'important tunnel qui serpente jusqu'à la tombe secrète de la reine Nitocris à l'intérieur de la pyramide. La pente dallée ne nécessite aucun test d'Athlétisme.



Le tunnel principal

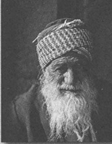
Dans les profondeurs, le silence est absolu et oppressant. Tous se sentent écrasés par le poids fantastique des pierres et de la terre au-dessus des têtes. Des courants d'air erratiques menacent parfois de souffler bougies et torches.

Le tunnel principal serpente de la tombe secrète de Nitocris jusqu'à la salle d'entrée sous la stèle de Touthmôsis IV (Entrée A). Il court ainsi sur environ un kilomètre et demi mais la distance en ligne droite est moitié moindre. La Grande Salle de Nyarlathotep, où se déroulent les abominables cérémonies, est située à peu près à mi-chemin. Ce tunnel est de pierre taillée et de facture manifestement humaine. Il reste relativement horizontal et ses dimensions, hauteur, largeur, ne descendent jamais au-dessous de deux mètres cinquante.

Pas de lumière ici, si ce n'est les fluorescences de quelques champignons gluants et répugnants, des lueurs d'un vert putride ou d'un pourpre blafard. Les parois sont souvent percées par d'autres tunnels ou de petites alcôves. Des images repoussantes couvrent les murs : des hommes à têtes d'animaux, des animaux dotés de membres humains, des entités inconnues s'activant à des rites cruels, répugnants et obs-

Table des rencontres sous le Grand Sphinx

1D20	Résultat
1-4	Pas de rencontre. Les investigateurs poursuivent leur chemin sans problème.
5	Un investigateur tiré au hasard trébuche et tombe. Une mousse visqueuse et lumineuse colle à ses mains, ses coudes et ses genoux : impossible de s'en débarrasser.
6	Les investigateurs perçoivent (réussites d'Écouter) des bribes de conversation en arabe : deux hommes discutent de la présence éventuelle d'intrus dans les tunnels. On ne peut pas localiser ces voix.
7	Un investigateur tiré au hasard glisse et tombe, déchirant son pantalon ou sa chemise.
8	Un liquide tiède goutte du plafond. Au sol, la roche est rouge et luisante. Impossible de déterminer la source de cette hémorragie.
9	Une abominable puanteur environne soudain les investigateurs. S'ils ratent un test d'Endurance à -20%, ils sont pris de violentes nausées qui leur interdisent tout déplacement pendant ce round.
10	Une forme indistincte est entrevue. Elle ne laisse aucune trace ou indice de son passage.
11	Des rires étouffés, grognements ou gémissements macabres se font entendre dans les ténèbres. Il peut s'agir d'un bruit isolé ou d'une inexplicable cacophonie.
12	Un violent coup de vent éteint les bougies non protégées et emporte les papiers libres.
13	Un petit rocher tombe du plafond sur l'investigateur qui a obtenu le test de Volonté le plus élevé. La chance réside dans la faiblesse des dommages : 1D2 points (aucun s'il porte un chapeau).
14	Sur réussite de Trouver Objet Caché, les investigateurs remarquent que le sol du tunnel est bordé de roses noires comme du jais. Le premier qui en cueille une se voit infliger 1D3 points de dommages par ses épines empoisonnées.
15	Pour les tunnels secondaires uniquement : la pente (ascendante) devient soudain beaucoup plus abrupte. Un échec d'Athlétisme se traduit par une chute au milieu des éclats de roc. Ce qui inflige 1D4 points de dommages sauf réussite d'Athlétisme.
16	Pour les tunnels secondaires uniquement : une pluie de rochers tombe sur les investigateurs. Ceux qui ratent leur test d'Athlétisme subissent 2D6 points de dommages. Un 12 signifie que le passage est, de plus, irrémédiablement bloqué.
17	Un puits étroit et profond. Des réussites de Trouver Objet Caché permettent d'éviter ses rebords glissants. En cas d'échec, lancez 1D4 pour déterminer la profondeur du puits et les dégâts subis par l'investigateur. **1D4 — Profondeur (m) — Dégâts** 1 — 3 — 1D6 2 — 6 — 2D6 3 — 9 — 3D6 4 — 12 — 4D6
18	Pour les tunnels secondaires uniquement : un gouffre s'est ouvert dans le tunnel, il mesure au moins trente mètres de profondeur et ses flancs sont à pic et glissants. Lancez 1D4 pour déterminer sa largeur : 1 = 1,50 m, 2 = 3 m, etc. Les investigateurs qui n'ont pas emporté de cordes vont devoir rebrousser chemin.
19	1D6+4 Enfants du Sphinx tentent de s'emparer d'un investigateur (tunnels secondaires) ou deux (tunnel principal). Jetez un dé : les Enfants viennent de l'arrière sur un résultat impair, de l'avant sur un résultat pair. Dans un tunnel secondaire, deux Enfants peuvent lutter de front et quatre dans le tunnel principal. A votre convenance, vous pouvez faire emmener les prisonniers dans les cellules ou dans la Grande Salle de Nyarlathotep pour un sacrifice immédiat. Voir plus loin la description et les caractéristiques des Enfants.
20	Un investigateur tiré au hasard fait un test de Santé Mentale. S'il le rate, il se rend compte que le tunnel se dilate et se contracte selon un rythme bien précis, le rythme d'une respiration. Perte de Santé Mentale : 2/1D6+3 points.



Achmed Zehavi

(Allié)

Achmed Zehavi est le patriarche (73 ans) des gardiens de la Ceinture de Nitocris et l'un des responsables de la Mosquée d'Ibn Touloun dans sa position de Nazir. Cet homme très difficile à rencontrer est un vénérable vieillard au visage buriné par les décennies et à la longue barbe blanche. Il se dégage une grande noblesse de sa personne, mais également une sorte d'inquiétude ou de vigilance constante. C'est un homme qui ne prend pas une décision à la légère et s'y tient une fois prise.

Achmed Zehavi
Nazir d'Ibn Touloun
Niveau : supérieur
(cf. tableau p. **306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou p. **206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Impact	-2
Points de Vie	9
Santé Mentale	70

Compétence spécifique (ou spéciale)

Le Coran	99%

Compétences

Athlétisme	15%
Discrétion	10%
Mythe de Cthulhu	10%
Négociation	50%
Premiers Soins	75%
Sciences formelles :	
- astronomie	25%
- archéologie	35%
- droit musulman	90%
- histoire	55%
Sciences occultes	25%
Vigilance	70%

Langues

Langue maternelle (Arabe)	99%
Anglais	40%
Français	75%
Hiéroglyphes Égyptiens	15%

Combat
• Arme : La foi





Nessim Efti
(Allié)

Nessim Efti est un tout petit homme, qui semble fragile comme une feuille (90 ans) et qui pourrait s'envoler au moindre coup de vent. Il arbore une moustache blanche qui masque sa bouche et son regard est indéchiffrable tant ses yeux sont cachés derrière les fentes de ses paupières.
Il ne faut pas se laisser endormir par son apparente fragilité et sa petite voix éraillée, car Nessim, en tant que chef des gardes de la Ceinture, reste un redoutable adversaire.

Nessim Efti
Porteur de l'Epée d'Akmallah
Niveau : ordinaire
(cf. tableau p. **306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou p. **206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	10
Santé Mentale	75

Compétence spécifique (ou spéciale)

Le Coran	95%

Compétences principales

Athlétisme	15%
Discrétion	10%
Médecine	25%
Mythe de Cthulhu	10%
Négociation	50%
Persuasion	70%
Astronomie	15%
Archéologie	10%
Droit musulman	95%
Sciences humaines : histoire	80%
Sciences occultes	05%
Vigilance	70%

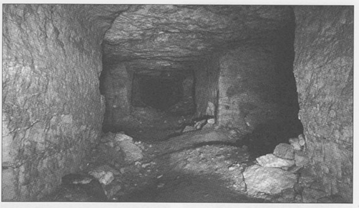
Langues

Langue maternelle (Arabe)	95%

Combat

• Cimeterre d'Efti	45%

Dégâts : 1D6+2.
Note : l'Épée d'Akmallah, est une arme magique qui inflige des dommages normaux à toutes les créatures, quel que soit leur plan d'existence



cènes. Si les investigateurs ont assez de lumière pour percevoir clairement ces images, ils risquent à plusieurs reprises de perdre 1D3 points de Santé Mentale.

Les autres tunnels

Certains de ces obscurs passages ont manifestement été taillés dans la roche, d'autres semblent avoir été creusés par les eaux ou n'être que de simples fractures. Quelques-uns paraissent, par contre, avoir été percés à l'acide ou par les dents et les griffes de créatures d'un autre monde. Sur la carte de la page 63, le dédale de tunnels est représenté par un ensemble de traits droits, car la direction générale de ces passages reste en effet constante sur d'assez longues distances. Mais les angles des murs, du sol et du plafond changent perpétuellement et les tunnels peuvent rétrécir jusqu'à ne mesurer plus qu'une soixantaine de centimètres de large ou atteindre les quatre ou cinq mètres en largeur comme en hauteur. Plus important, la pente varie constamment et les meilleures torches électriques ne peuvent éclairer bien loin dans ces montagnes russes. Cette géométrie chaotique a quelque chose d'organique comme si une énorme bête extraterrestre avait été emprisonnée dans la pierre puis s'en était libérée, les investigateurs rampant maintenant dans les espaces laissés par ses os et cartilages.
Ces angles de vision inconstants vont vous obliger à contrôler l'ordre de marche en permanence pour vérifier que fusils et sortilèges sont à portée.

Les rencontres

La carte présente deux types de tunnels, le tunnel principal et le dédale de ses affluents. Le premier correspond à la double ligne large qui serpente à travers la carte, les autres aux lignes doubles plus fines qui partent dans toutes les directions. Les deux types sont coupés par de courtes barres à intervalle régulier. Lorsque les investigateurs arrivent au niveau d'une de ces marques, faites un test sur la Table des rencontres sous le Grand Sphinx. Les barres sont espacées d'une soixantaine de mètres dans le tunnel principal et d'une trentaine dans les tunnels secondaires. Dans les deux cas, cet intervalle représente environ une minute de déplacement prudent et silencieux.
Vous pouvez, si vous le désirez, ajouter des rencontres ou les ignorer. Pour un usage intensif, la Table des rencontres devra plutôt être étoffée. Les épisodes facultatifs qu'elle propose peuvent, suivant le cas, affaiblir un groupe, mettre ses nerfs à l'épreuve ou souligner les forces effroyables qui s'opposent aux investigateurs. Même les rencontres de hasard doivent avoir une justification dramatique : si la partie se déroule déjà à merveille, oubliez-les.

La Grande Salle de Nyarlathotep

Ce vaste hall est le centre rituel de la Confrérie du Pharaon Noir. Des Enfants du Sphinx, 2D10, gardent ce lieu sacré. On y accède par un large escalier qui part du tunnel principal, trente mètres plus haut. Ce temple du Pharaon Noir n'est éclairé que par quelques torches, comme il se doit. Elles montrent le chemin et illuminent les vastes cours intérieures, se réfléchissant sans fin sur les murs luisants de marbre noir. Les emplacements spécifiés sur la carte sont décrits ci-dessous. Le sol est de marbre noir moucheté de blanc. Les adorateurs prétendent que chaque tache représente une âme capturée par leur Seigneur. Ce dallage est extraordinairement lisse et luisant. La



Le Sphinx Noir

Avatar de Nyarlathotep

« C'était terriblement massif, même vu de cette hauteur, jaunâtre, velu et doté d'un étrange mouvement nerveux. C'était peut-être aussi gros qu'un hippopotame de bonne taille, mais curieusement taillé. On ne distinguait pas de cou mais cinq têtes distinctes émergeant en ligne d'un tronc vaguement cylindrique. La première était minuscule, la deuxième de bonne taille ; la troisième et la quatrième rivalisaient en énormité alors que la cinquième était plutôt petite mais pas autant que la première. De ces têtes jaillissaient d'étranges tentacules rigides qui se saisissaient voracement des énormes quantités de nourriture immonde placées devant l'ouverture. La chose sautait parfois en avant ou vers l'intérieur de son antre d'une manière réellement bizarre. Sa façon de se déplacer était si inexplicable qu'elle me fascinait ; j'aurais voulu qu'elle sorte un peu plus de cette caverne au-dessous de moi. »

« Et elle émergea enfin... Le Grand Sphinx !... Quelle effroyable monstruosité était-il censé représenter ?... Ce monstre à cinq têtes aussi gros qu'un hippopotame... le monstre à cinq têtes - une simple patte... »

- H.P. Lovecraft, *Prisonnier des Pharaons*

Comme l'a découvert cet infortuné, la statue du Sphinx représente bien une entité existante. Il n'a, en revanche, jamais appris qu'il s'agissait d'un parent de Nyarlathotep. Le Sphinx Noir est énorme. Son visage ovale est surmonté d'un front ridé sans yeux. Il compte une myriade de mâchoires réparties au hasard mais ressemble pour le reste à un sphinx vivant. Ses gigantesques pattes antérieures poussent, dans un incessant mouvement alternatif, les victimes sacrificielles dans ses mâchoires débordantes de sang et d'ossements. Les humains terrifiés sont engloutis par ces broyeuses situées au niveau du sol ou plus haut dans ce visage grimaçant, moqueur, plissé par une malfaisance infinie et large de vingt mètres.

Sphinx Noir

CON	410	Endurance	99 %
DEX	9	Agilité	45 %
FOR	800	Puissance	99 %
TAI	350	Corpulence	05 %
INT	26	Intuition	99 %
POU	75	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Mouvement	6
Impact	Énorme
Points de Vie	380

Compétences

Sentir une Proie 35%

Armes*

- Coup de Patte 80%
  Mort par écrasement
- Coup de Patte vers une Mâchoire 60%
  Mort par broyage

* Le Sphinx Noir peut attaquer trois fois par round

- **Protection :** 38 points de cuir extraterrestre
- **Sortilèges :** Contacter Nyarlathotep
- **Perte de SAN :** 5/1D100 points

- **Note :** Au vu de la puissance de la créature, vous pouvez tout à fait vous affranchir de ses caractéristiques à l'exception de la perte de SAN. Cela vous évitera les jets de dés inutiles si les investigateurs osent se confronter à elle.

salle mesure environ 120 x 150 m et les plafonds (à supposer qu'on parvienne à les distinguer) s'élèvent à plus de 30 mètres. L'ensemble est si vaste que seuls les bruits les plus violents sont repris par l'écho ; les voix normales sont rapidement écrasées par l'immensité des lieux.

Les piliers

De nombreux piliers d'ébène soutiennent le vaste plafond voûté. Avec un fort éclairage - une lampe torche suffit - on peut voir leurs sommets : ils se ramifient en arbres noirs qui oscillent dans les vents extra-dimensionnels. Tous les observateurs perdent 1D2 points de SAN.

L'escalier pour l'enfer

Complètement indépendant de celui qui accède à la Grande Salle, cet escalier conduit dans un lieu ou étage situé sous celle-ci. Un rougeoiement hideux monte des profondeurs ; l'escalier disparaît dans ce brouillard sanglant. Quelques hurlements et plaintes sinistres retentissent de temps à autre. Ces marches conduisent les investigateurs hors du scénario vers des aventures que vous devrez imaginer. Si vous préférez leur interdire l'accès de l'enfer, installez une barrière invisible en travers de l'escalier ou tuez de la plus horrible manière le premier qui s'y risque.

La fosse aux sangsues

Cette fosse s'étend sur quelque 500 m² pour une profondeur moyenne de six mètres. Elle est remplie d'eau dont la surface ne se trouve qu'à deux mètres cinquante du bord : à première vue, un plan noir et lisse. Une réussite de Trouver Objet Caché permet de détecter les rides qui l'animent en permanence. Le malheureux qui tombe à l'eau, ou y est jeté, est assailli par un essaim de sangsues affamées, qui vont lui sucer le sang au rythme de 1D3-1 points de dommages par round. S'il est hissé hors de l'eau avant d'en mourir, trois réussites spéciales de test d'Agilité sont encore nécessaires pour le débarrasser des sangsues et stopper la saignée. Ces réussites n'ont pas à être consécutives et peuvent être le fait de plusieurs personnes. Survivre aux sangsues fait perdre 2/2D10 points de SAN.
Un second test de Trouver Objet Caché permet de déceler un étroit escalier sans rampe qui descend dans la fosse. Au bas des marches glissantes de marbre noir, un radeau cérémonial tout aussi noir est amarré. Poussé à la perche, il sert à répartir les sacrifiés dans la fosse de façon à nourrir toutes les sangsues et pas seulement celles qui s'agglutinent près des parois. Le radeau et ses deux officiants peuvent transporter quatre victimes inconscientes à la fois.
Il arrive parfois qu'une victime consciente soit jetée sur un des hauts-fonds de la fosse. Ces bancs, entièrement constitués d'os et de crânes humains, ne sont immergés que de quelques dizaines de centimètres. Une victime abandonnée là peut survivre quelques minutes ou même une demi-heure.
Une fois par semaine, le culte alimente la fosse d'une douzaine de sacrifiés : il y a 10% de chances pour que les investigateurs assistent à l'un de ces repas routiniers. Les nuits de cérémonie, c'est une cinquantaine d'humains, drogués ou hurlant, qui sont précipités dans cette abomination. De grands mâts sont alors installés aux quatre coins de la fosse : les victimes sont immergées, recouvertes de sangsues, puis relevées, pour prolonger leur supplice et permettre aux adorateurs d'en profiter au mieux. Ces horribles prolongations coûtent 1/1D8 points de SAN aux témoins.

L'autel

Son sommet s'étend sur quelque 60 m². Sur trois côtés, un escalier monte jusqu'au bloc sacrificiel blanc où repose à cinq mètres de hauteur le sarcophage de la reine Nitocris. Aux quatre coins, des braseros de pierre irradient une lumière jaunâtre.

Le trône

Derrière l'autel est installé un trône hideux ; sculptés dans une pierre verdâtre et suintante, des humains, des Habitants des Sables, des Profonds et d'autres races ou entités y sont représentés dans des actes de violence sadique. Les deux sièges du trône sont à l'échelle humaine. Des hiéroglyphes au sommet du trône indiquent qu'il s'agit de celui de Nitocris. Devant les sièges qui s'élèvent à neuf mètres de hauteur, un escalier étroit et abrupt descend jusqu'au sol de la salle.

Le pont processionnel

Un pont relie le trône au mur ouest de la salle. Ses piliers sont eux aussi sculptés d'horribles créatures et de tentacules contorsionnés. Dépourvu de rampe, il est taillé dans la même pierre verte et bilieuse que le trône et traverse une moitié de la salle à hauteur de ce-

lui-ci (9 m). Nitocris et son cortège de prêtres et prêtresses faisaient autrefois leur entrée par ce pont, écrasant de leur majesté les foules délirantes assemblées plus bas.

La stèle

Une stèle se dresse sur le pont juste avant qu'il ne rejoigne la paroi ouest. Elle est de la même taille que celle plantée devant le Sphinx mais ses inscriptions sont différentes. L'une et l'autre ont la même fonction et seuls les prêtres de la Fraternité connaissent l'invocation qui permet de se transporter individuellement de la salle d'entrée à cette stèle. Une fois rendues intangibles, les deux stèles mènent à la salle d'entrée, le A cerclé de la carte.

Cachée derrière la stèle, une porte non verrouillée marque l'extrémité du pont. Elle donne sur un des tunnels secondaires. Les investigateurs pourraient accéder à la Grande Salle par ce passage et observer les événements depuis leur cachette derrière la stèle.

L'énorme trou

Derrière le trône, le mur est percé d'un énorme trou irrégulier, d'environ 30 m sur 40. La roche a d'évidence été arrachée par une force monstrueuse. La faille reste toujours absolument noire quelle que soit la quantité de lumière dirigée à l'intérieur. Si un éclaireur y pénètre, il ne voit rien, n'entend rien, ne sent rien. Il revient après 1D6 minutes, sûr d'avoir tout visité mais sans rien à signaler. C'est une brèche vers nulle part.

C'est bel et bien le cas puisqu'il s'agit d'un portail interdimensionnel entre la Terre et un plan particulièrement agréable à Nyarlathotep. Si on lui sacrifie 20 Points de Magie suivant le rituel adéquat, le trou transporte ses visiteurs vers Nyarlathotep. Le rituel en question figure dans la traduction latine de Olaus Wormius du *Necronomicon*, une interpolation anonyme apparemment.

La brèche permet aussi au Sphinx Noir, un monstrueux rejeton de Nyarlathotep, d'accéder à la Grande Salle. Sa vue coûte 5/1D100 points de SAN, mais il n'apparaît là que pour les cérémonies nocturnes, après lancement du sortilège Invoquer le Sphinx Noir. Se cacher dans le trou quand il va être invoqué n'est vraiment pas une bonne idée.

C'est l'énormité du Sphinx Noir qui a dicté les dimensions fantastiques de ce temple sacré.



Enfants du Sphinx

« Je ne regarderai pas la procession de ces choses, décidai-je désespérément en entendant leurs articulations grinçantes et leur respiration asthmatique par-dessus la morte musique et cadence. Heureusement, elles ne parlaient pas... mon Dieu ! Leurs torches folles commencèrent... à projeter des ombres à la surface de ces colonnes stupéfiantes. Des hippopotames ne devraient pas avoir de mains humaines et porter des torches... des hommes ne devraient pas avoir des têtes de crocodile... »

- H.P. Lovecraft, *Prisonnier des Pharaons*

Ces rejetons du Sphinx présentent une grande diversité. Lovecraft parle d'hommes à têtes de taureaux, ibis, faucons et chats, et de choses se déplaçant sans tronc au-dessus de la taille. Toutes les combinaisons homme-animal de la mythologie et de la religion égyptienne sont possibles. En dehors des « choses qui se déplacent sans tronc au-dessus de la taille », tous les Enfants du Sphinx disposent d'une forme quelconque d'attaque. Dans cette campagne, on ne trouve ces créatures que sous le Grand Sphinx, mais on pourrait très bien les rencontrer en tout lieu où l'Égypte des pharaons a laissé sa marque.

Quelques Enfants du Sphinx

Caractéristiques	Dés	Moyenne
CON	2D6+6	13
DEX	2D6	7
FOR	4D6	14
TAI	3D6	10-11
INT	3D6	10-11
POU	3D6	10-11

Valeurs dérivées

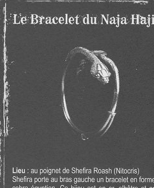
Mouvement	7
Impact moyen	+2
Points de Vie moyens	12

Armes

- Coup de bec d'ibis 25%
  Dégâts 1D3 + imp
- Coup de bec de faucon 30%
  Dégâts 1D4 + imp
- Coup de corne de taureau 35%
  Dégâts 2D4
- Coup de Pied (tous) 25%
  Dégâts 1D6 + imp
- Coup de Poing (tous) 50%
  Dégâts 1D3 + imp
- Morsure d'hippopotame 35%
  Dégâts 2D6
- Morsure de crocodile 35%
  Dégâts 1D10
- Morsure de guépard 40%
  Dégâts 1D6

Ils sont tous capables de frapper avec les pieds et les mains. La plupart ne possèdent pas d'armes de mêlée. Ils chargent en groupe, renversent leurs victimes et infligent alors leurs attaques.

Le Bracelet du Naja Haji



Lieu : au poignet de Shefira Roash (Nitocris)
Shefira porte au bras gauche un bracelet en forme de cobra égyptien. Ce bijou est en or, albâtre et onyx. Une fois par round, le porteur peut lui sacrifier un ou plusieurs Points de Magie : un cobra égyptien vivant tombe alors du bracelet.
Les cobras ainsi générés sont tout à fait normaux, mais ne mordent jamais le porteur du bracelet. Le plus petit des serpents ainsi créés (1 Point de Magie) mesure 30 cm de long et peut injecter un venin de VIR 2. Chaque Point de Magie sacrifié en sus ajoute 30 cm à la taille du cobra et 2 points à la VIR de son venin. Dix Points de Magie généreront donc un cobra de trois mètres, doté d'un venin de VIR 20. Le bracelet n'accepte pas plus de 12 Points de Magie par round et ne peut générer plus d'un cobra par round.

Une cérémonie spéciale pour la Reine Nitocris

Si la Fraternité parvient à voler la Ceinture de Nitocris à la Mosquée Ibn Touloun, elle essaie de ressusciter cette reine antique. La prochaine grande cérémonie mensuelle lui est consacrée et vous devez vous efforcer d'y conduire les investigateurs.

Douze prêtres sont présents, dont Omar Shakti et Martin Winfield, de même que 100 Enfants du Sphinx et 800 adorateurs. Le Dr Henry Clive fait partie du nombre et ses collègues d'expédition sont aussi là - mais en tant que victimes. Le vacarme des cris et hurlements est particulièrement intense et soutenu.

L'horrible cérémonie suit une série d'étapes abominables.

Les officiants obligent d'abord Agatha Broadmoor à utiliser ses pouvoirs pour contacter l'esprit de Nitocris, tandis que les adorateurs jettent des centaines de victimes aux sangsues. Les cadavres exsangues sont empilés devant le trône monumental. Shakti pousse le sarcophage maintenant vide de Nitocris au bas de l'autel où il écrase quelques adorateurs douloureusement surpris.

Puis les prêtres entourent Broadmoor et Gardner et leur tranchent la gorge. Le sang est absorbé par la momie flétrie, allongée sur le bloc sacrificiel, et sa chair desséchée reprend lentement couleur et substance. Dangereusement belle, la Reine Goule se relève enfin. On allume alors les braseros qui flanquent le trône et Nitocris gravit lentement l'amoncellement de cadavres jusqu'à son siège. Un Enfant du Sphinx lui apporte un gobelet de sang frais ; elle le déguste et annonce qu'il est temps d'Invoquer le Sphinx Noir. Joignant ses Points de Magie à ceux de Shakti, Clive et Winfield, elle lance le sortilège Contacter Nyarlathotep. Le Sphinx Noir apparaît et pose une patte sur le siège situé à côté du sien.

La vue de cet horrible rituel coûte, jusqu'à l'apparition de l'immonde Sphinx Noir, 4/1D20 points de SAN. Les pertes de Santé Mentale occasionnées par l'apparition de cette effroyable créature sont données dans la section consacrée à l'énorme Trou. Après cela, il n'est pas sûr qu'un investigateur soit en état d'assister à la suite. Hypnotisés par l'abominable bête, tous miment sa gloutonnerie comme des somnambules. Une fois rassasié, le Sphinx se retire dans son antre obscure. La cérémonie s'achève et les adorateurs s'éparpillent en chancelant dans la paisible nuit égyptienne.

Échec à la Reine

Détruire la momie avant le rituel de résurrection n'est pas facile. Le feu, l'acide, les explosifs, les sortilèges et les armes ne l'affectent pas ; il n'est même pas possible d'ôter les bandelettes. Il existe pourtant trois moyens d'empêcher la résurrection, même s'ils sont beaucoup moins évidents.

Le premier consiste à détruire un des trois objets nécessaires : la Couronne, la Ceinture ou le Collier. Ils sont, comme la momie, protégés contre toute destruction ordinaire, mais chacun d'eux est vulnérable à une magie particulière. La Couronne peut être détruite par un sortilège de Flétrissement infligeant au moins 10 points de dommages. Le Collier peut être dissout dans une solution de Breuvage de l'Espace (plusieurs doses). La Ceinture peut être tranchée par un couteau enchanté pour Invoquer un Vagabond Dimensionnel. Une fois la cérémonie commencée, il devient bien difficile de détruire un de ces trois objets du pouvoir.

La seconde méthode consiste à Contacter Nodens. Si le sortilège fonctionne, le Seigneur du Grand Abîme apparaît et donne à l'invocateur une dague et des instructions. Il faut plonger la lame dans l'œil gauche de la momie. Celle-ci tombera alors en poussière, poussière qu'il faudra épar-



piller pour qu'elle ne puisse servir à aucune résurrection. Un coup de cette dague peut aussi tuer toute personne déjà ressuscitée et désintégrer la plupart des cadavres protégés par magie. Elle inflige les dégâts normaux malgré l'étrangeté de sa forme et de sa décoration. Si son possesseur mène sa mission à bien, la même nuit, Nodens envoie 1D3 Maigres Bêtes de la Nuit récupérer son bien. Le Masque de Hayama, décrit page 51 du chapitre américain, peut faciliter ce Contact.

La troisième méthode est la plus simple mais la moins honorable. La mort d'Agatha Broadmoor interdirait tout rituel de résurrection puisque les adeptes ne connaissent aucune autre personne dotée des mêmes pouvoirs. Ne suggérez en aucun cas la chose, même à travers les personnages non joueurs. Un des investigateurs peut tout de même deviner son rôle dans cette affaire et une réussite de Trouver Objet Caché, la nuit du rituel, permet de repérer les liens qui l'entravent.

Agatha entame la transe qui doit lui permettre de contacter l'ombre de Nitocris trente minutes environ après le début de la cérémonie. Il lui faut encore 1D10+10 minutes pour établir ce contact. Douze minutes exactement s'écoulent entre celui-ci et le moment où on lui tranche la gorge. Pendant ces douze minutes, Agatha guide l'esprit de Nitocris vers sa momie. Si elle meurt alors, celui-ci sera perdu pour toujours entre les plans d'existence. Si elle meurt avant ces douze minutes, la résurrection n'est que remise à plus tard, peut-être plusieurs années plus tard. Les mouvements des officiants et l'obscurité de la Grande Salle diminuent de 20% les chances de toucher des armes à distance. L'investigateur qui tue Agatha Broadmoor perd 1D10 points de SAN pour ce meurtre d'une innocente.

Un échantillon de monstres à tête animale (10 monstres)

CON	15	Endurance	75 %
DEX	8	Agilité	40 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	12	Corpulence	60 %
INT	5	Intuition	25 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Mouvement	7
Impact	+2
Points de Vie	14

Armes

- Coup de Bec* 25%
  Dégâts 1D3 (Ibis) +1D4
- Coup de Bec* 30%
  Dégâts 1D4 (Faucon) +1D4
- Coup de Corne* 35%
  Dégâts 2D4 (Taureau) +1D4
- Coup de Pied 25%
  Dégâts 1D6 (tous) +1D4
- Coup de Poing 50%
  Dégâts 1D3 (tous) +1D4
- Coup de Tête* 35%
  Dégâts 2D6 (Hippopotame) +1D4
- Morsure+ 35%
  Dégâts 1D10 (Crocodile)
- Morsure+ 40%
  Dégâts 1D6 (Guépard)

* Un seul type de dégâts selon le type de monstre (Taureau, Ibis, Hippopotame, Crocodile, Guépard ou Faucon)

- **Perte de SAN :** 0/1D8 points

Nitocris la Ressuscitée
(Ennemie)

Apparemment 29 ans... aimant s'entourer de cobras égyptiens.
Les caractéristiques suivantes décrivent Nitocris/Shefira après six mois passés au XXe siècle.

Shefira Roash, Nitocris la Ressuscitée, Autrefois Reine d'Égypte et maintenant Chef de la Fraternité Internationale

Caractéristiques

APP	18	Prestance	90%
CON	15	Endurance	75%
DEX	13	Agilité	65%
FOR	12	Puissance	60%
TAI	12	Corpulence	60%
ÉDU	12	Connaissance	60%
INT	16	Intuition	80%
POU	16	Volonté	80%

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	14
Points de Magie	16
Santé Mentale	0

Compétence spécifique (ou spéciale)
Régner sur l'Égypte 90%

Compétences principales

Athlétisme	15%
Baratin	75%
Discrétion	75%
Métier : propagande	60%
Mythe de Cthulhu	35%
Négociation	50%
Persuasion	55%
Psychologie	50%
Pharmacologie	45%
Sciences humaines :	
- archéologie	30%
- égyptologie	50%
- histoire égyptienne	30%
Sciences occultes	60%
Vigilance	80%

Langues

Langue maternelle (Égyptien de la VIe Dynastie)	95%
Anglais	20%
Arabe	60%
Français	10%

Grimoire
Autant de sortilèges que vous le désirez.

Combat
- Bracelet du Naja Haji (cf. page 70)
- Bagarre 60%



Nitocris au Caire

Si jamais Nitocris est ressuscitée, Shakti continue de diriger la Fraternité égyptienne. Il lui faut cependant affecter des ressources considérables à l'ancienne reine qui travaille à renforcer le culte de nouvelles branches au Moyen-Orient et en Europe. Elle est maintenant Shefira Roash, une riche résidente du Vieux Caire, connue pour le luxe de son train de vie et le mystère de ses origines. Sous cette identité, elle accomplit la volonté de Nyarlathotep. Vous pouvez librement l'utiliser dans d'autres campagnes qui la verront envoyer partout ses agents et chercher à réunir les cultes du Mythe dans une tentative de domination mondiale. Les investigateurs qui sont au courant de sa résurrection détiennent un secret bien dangereux : si elle apprend la chose, elle n'hésitera pas à les exterminer.

L'organisation internationale de Shefira respecte les frontières des États-nations de l'époque. La stratégie générale est la suivante : les agents qu'elle s'est attachés infiltrent d'une manière ou d'une autre les cercles de pouvoir et d'influence d'un pays ou d'une région. Pendant des années, les agents se contentent d'accumuler les renseignements. Ils cherchent les moyens de protéger une activité limitée du culte : des cibles potentielles pour un chantage, des personnes qui partagent déjà les vices des adorateurs, etc. Dans un deuxième temps, l'organisation cherche à étendre son influence.

Dans le cas d'une petite nation, le contrôle de certains individus de la famille régnante, de quelques oligarques ou d'une poignée de généraux peut être jugé suffisant. Dans un pays aussi vaste que les États-Unis, des organisations régionales doivent d'abord être créées, ce qui représente un travail de longue haleine. Dans les deux cas, on cherche, dans une troisième étape, à susciter les conflits raciaux, religieux ou économiques qui permettront au culte de se fournir en victimes sacrificielles en toute sécurité.

La quatrième phase de cette politique peut demander des générations. Il s'agit d'instaurer une atmosphère générale de tension et de crainte, de pousser chaque société à une paranoïa qui concentrera le pouvoir dans des cercles de plus en plus restreints. Le but ultime est, bien sûr, de contrôler cette élite dirigeante qui gouvernera elle-même l'humanité.

Dans le sanctuaire

Après avoir survécu aux monstres, adorateurs et prêtres regorgeant de magie, nos obstinés investigateurs décident de visiter certains des monuments qui ont fait la gloire de l'Égypte, dont une insolite pyramide asymétrique.

Il y a deux pyramides à Dhashûr, la Pyramide rouge et la Pyramide inclinée (pyramide rhomboïdale), toutes deux édifiées par Snéfrou, le premier pharaon de la IVe Dynastie. C'est à Meïdoum qu'il a fait ériger une troisième structure, la Pyramide effondrée. Cette Pyramide effondrée, où Auguste Loret a pu voir le Sphinx Noir, n'apporte que peu d'indices. Les riverains confirment qu'il s'y passe parfois des choses étranges, mais c'est partout le cas dans le désert. À l'instar des habitants de Gizeh qui ne peuvent manquer de voir les processions des adorateurs vers le Sphinx, ceux de Meïdoum sont trop avisés pour en parler aux étrangers. Si des investigateurs viennent jeter un coup d'œil de nuit, ils ont 50% de chances d'être attaqués par 2D4 adorateurs toutes les heures passées sur place. Toutes les entrées de la pyramide sont complètement bouchées par des blocs de pierre et décombres. Il faudrait des mois pour les dégager.

La Pyramide rouge était à l'origine recouverte de calcaire rosé. Elle portait un symbole de protection dont le pouvoir couvrait toute la région de Dhashûr. Roger Carlyle l'a détruit et Omar Shakti est au courant de la chose. Cela mis à part, la Pyramide rouge ne présente aucun caractère remarquable.

La Pyramide inclinée

Elle est appelée ainsi car elle est asymétrique. Sa face nord est plus abrupte que les trois autres et son sommet ne se trouve donc pas au centre de l'édifice. Il est décentré de 21 mètres vers le nord. Ses faces ouest et nord comptent, chacune, une entrée. L'entrée nord mène dans une chambre funéraire généralement attribuée à Snéfrou (les archéologues n'y ont cependant trouvé ni momie ni mobilier). Quatre soldats égyptiens gardent en permanence cette entrée. La porte ouest n'est pas surveillée mais une barricade de bois obstrue le passage.

Les gardes se montrent amicaux et bavardent volontiers avec les investigateurs sur les événements du cru. Ils sont postés ici pour empêcher d'autres incidents mystérieux, dont ils ne savent rien, si ce n'est que d'étranges mouvements auraient eu lieu dans la pyramide et les environs immédiats.

Si les investigateurs font un cadeau aux gardes, ces derniers leur accordent une

- Dague 50%
  Dégâts : 1D6 généralement empoisonnée *
- Griffures d'Ongles Empoisonnés 50%
  Dégâts : 1D6 empoisonnés *

* Shefira concocte un poison de VIR 16 dont les effets se font sentir au terme de 10 rounds de combat

- **Protection** : la Ceinture, le Collier et la Couronne lui confèrent une protection magique générale de 15 points. Une attaque de 16 points de dommages ne lui en inflige donc qu'un seul

La Pyramide inclinée
(ou pyramide « rhomboïdale »)

Tentant de réaliser une pyramide parfaitement lisse et géométrique, les architectes de Snéfrou adoptèrent d'abord la même inclinaison et des rangées de pierres penchées vers l'intérieur comme pour les pyramides de Gizeh.
A mi-parcours de la hauteur prévue, la construction commença à montrer des signes d'instabilité, obligeant les architectes à réduire l'angle de la pente de 54° à 43° et à disposer les pierres en couches horizontales.
Ceci explique la forme curieuse qui lui vaut son nom. Elle a conservé en grande partie son revêtement externe, et l'intérieur contient deux chambres funéraires, dont la plus haute conserve les poutres en cèdre d'origine qui l'étayaient.



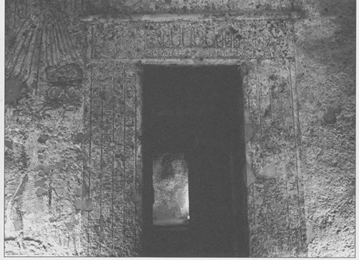
Chambre de Nyarlathotep
105 m
Entrée ouest
Entrée nord
Chambre funéraire de Snéfrou
O
Passage secret
E
S
N
188 m
188 m
Temple funéraire

La pyramide inclinée

visite à l'intérieur. L'un d'eux les accompagne pour s'assurer qu'ils ne causent aucun dégât. L'entrée nord mène dans une salle vide. Les peintures sont relativement misérables et l'endroit dénué d'intérêt.
Les investigateurs devraient économiser leur argent et leurs cigarettes et forcer sans hésiter la porte ouest. Un examen de la barricade montre rapidement que plusieurs planches sont branlantes. Il est facile de les déplacer pour libérer l'entrée. Un passage mène jusque dans une fausse chambre funéraire située approximativement au centre du tas de pierre. La pièce est totalement vide, mis à part deux colonnes d'albâtre extraordinairement épaisses à l'arrière. Elles sont quasiment indestructibles. Celle de droite cache une porte secrète comme le remarque tout investigateur qui s'y intéresse un peu (demandez éventuellement un test de Volonté ou autre mais cette porte doit être découverte). Une vingtaine de marches permettent d'accéder à une rampe qui n'est que la première d'une série. La suite de plans inclinés monte apparemment jusqu'au sommet ou presque de la pyramide. C'est là que se trouve la salle du trône terrestre de Nyarlathotep.

Le sanctuaire de Nyarlathotep

Une arche asymétrique signale l'entrée de la salle du trône de Nyarlathotep. Si un des investigateurs a lu *La Vie d'un Dieu* (cf. *Les ouvrages,* page 46 et l'aide de jeu NY-19 du chapitre américain, page 57), une réussite de Volonté lui permet de reconnaître la pièce décrite par Crompton.



Les six lumières mentionnées par Crompton proviennent de six piliers d'un mètre cinquante de haut, surmontés de gemmes d'un autre monde. Si on les touche avec une flamme, elles brûlent comme des torches, mais d'une flamme froide et continue. Allumer en même temps les six gemmes appelle le Pharaon Noir sur son trône.

Le trône

Il est indestructible. Taillé dans l'obsidienne noire, il est incrusté de pierres précieuses qu'une réussite de Sciences de la terre : géologie n'arrive pas à identifier. Quelques marches permettent d'atteindre ce vaste siège surélevé. Si un simple mortel est assis sur le trône quand Nyarlathotep est invoqué, le dieu prend possession du corps de l'intrus. Sous cette apparence, c'est bel et bien Nyarlathotep qui est assis sur son trône, qui parle et qui agit. Lorsque le dieu décide de partir, il abandonne le cadavre agité de soubresauts du malheureux bravache. Si personne n'occupe son siège, le dieu adopte l'apparence du Pharaon Noir.

Le bas-relief

Des inscriptions en relief couvrent le mur situé derrière le trône. Ces symboles appartiennent pour la plupart au Mythe de Cthulhu, mais d'autres sont d'origine égyptienne. Si les investigateurs savent déchiffrer les hiéroglyphes, doublez leurs chances d'en saisir le sens. L'ensemble annonce la naissance prochaine du fils de Nyarlathotep dans la Montagne du Vent Noir. La date de cet événement est plus ou moins laissée dans le vague. Vous pouvez la préciser en tenant compte des progrès des investigateurs qui voudront peut-être assister à l'événement. La prophétie indique aussi qu'une vaste destruction précédera cette grande naissance, mais ne décrit pas la catastrophe elle-même.
Profitez du faible éclairage pour amputer de 20% les compétences de Photographie des investigateurs. Il est inutile de les prévenir de la chose avant qu'ils se soient enfuis de la salle du trône. Un échec se traduit par des clichés inutilisables - les gemmes extraterrestres produisent peut-être une lumière à laquelle les pellicules conçues pour notre soleil réagissent mal. Si le Dr Kafour accompagne l'équipe, il traduit facilement le bas-relief. Une parfaite retranscription peut être obtenue sur papier par frottage au crayon.

Le mur astronomique

Sur le mur situé à gauche du trône, il y a deux bas-reliefs, une grande carte stellaire et un diagramme plus petit de certaines positions planétaires spécifiques de notre système solaire. Cette dernière carte est entourée d'impressionnants symboles astrologiques. Tous les points de la carte stellaire appartiennent à notre galaxie, mais il faut quand même une réussite de Sciences formelles : astronomie pour tout juste reconnaître Fomalhaut, Aldebaran, Deneb et quelques autres étoiles. La signification des centaines d'autres points de cette carte ne peut être saisie par un astronome humain sain d'esprit.
Une réussite de Sciences formelles : astronomie ou de Sciences occultes permet de déchiffrer la carte des positions planétaires. Une étude approfondie et divers calculs montrent que cette configuration planétaire se produira le 14 janvier 1926. Une réussite d'Intuition pousse un investigateur à consulter une éphéméride ou un almanach : ce jour-là, l'océan Indien connaîtra une éclipse totale du soleil.

La carte hémisphérique

Une carte distordue de l'Eurasie, de l'Afrique, de l'Australie et du Pacifique occidental occupe le mur situé à droite du trône. Les montagnes, fleuves et contours océaniques sont facilement identifiables ; aucune cité ou nation n'est indiquée. Trois rubis polis sertis en mer de Chine orientale, Australie occidentale et Kenya forment les trois angles d'un long triangle irrégulier. Cette carte décorative est inexacte et aucun point précis ne peut être repéré. Une bande en ébène dessine un arc au-dessus de l'océan Indien ; c'est sur cet arc que l'éclipse totale du 14 janvier 1926 pourra être observée comme telle. Des symboles étranges entourent la carte. Une réussite de Mythe de Cthulhu permet de les traduire ainsi : « Dès lors, les Grands Anciens pourront revenir, et tous trembleront devant leur terrible pouvoir ».

L'arrivée de Nyarlathotep

Le dieu intervient dès que les six gemmes extraterrestres sont allumées, que quelqu'un s'assoit sur son trône ou que les investigateurs ont terminé leur examen de la salle. Les gemmes s'allument de toute façon quand il paraît. L'entrée de la salle du trône s'emplit de roc et repousse tous ceux qui se tenaient sous l'arche. Ceux qui se retrouvent isolés à l'extérieur se voient confrontés à 1D6 goules (perte de 0/1D6 points de SAN) qui surgissent de la pierre pour les attaquer. Ces créatures ne poursuivent pas leurs proies au-delà de l'entrée de la pyramide.

Elles disparaissent dès qu'elles sont tuées ou qu'elles ont libéré le passage vers l'entrée ouest.
À l'intérieur de la salle du trône, Nyarlathotep s'incarne en Pharaon Noir, cruel et étincelant, somptueusement malveillant. Les investigateurs qui ont vu son buste dans le sous-sol de la Fondation Penhew le reconnaissent et perdent 1/1D6 points de SAN. Sur sa gauche et sa droite, l'air tremble et bouillonne - deux Horreurs Chasseresses flottent sur place, invisibles, attendant l'ordre d'attaque du dieu. Une mélopée étrangère et malsaine, un chant moqueur et désespérant, envahit l'esprit des investigateurs. Une odeur de mort balaye la pièce.

Si les investigateurs attaquent le dieu, les Horreurs Chasseresses apparaissent (0/1D10 points de SAN) et ripostent. Si ces entités ne suffisent pas à la tâche, Nyarlathotep se joint à la curée. Il utilise le sceptre et l'anneau de sa royauté pour focaliser des jets d'énergie sur le groupe. Chaque rayon inflige automatiquement 20 points de dommages à un membre de l'équipe pris au hasard. Un round sur deux, Nyarlathotep pointe négligemment un des deux objets vers une cible. Le dieu apprécie visiblement cet agréable passe-temps. Chaque victime qui hurle et se contorsionne (avant de mourir horriblement brûlée et flétrie) lui arrache de petits gloussements de satisfaction. Après en avoir tué une ou deux, il cesse ses attaques à moins que les investigateurs ne veuillent poursuivre le combat. A vous de décider quelle défense peut exister contre les attaques directes d'un dieu aussi effroyable.

Si de puissants investigateurs parviennent à infliger 15 points de dommages ou plus à la forme « humaine » de Nyarlathotep, ce dernier se transforme en un monstre indescriptible, suprêmement hideux, démentiel, qui disparaît promptement (perte de 5/1D100 points de SAN). Les Horreurs Chasseresses s'évanouissent avec lui. L'arche ouvrant sur la salle du trône reste obturée par le roc et les survivants sont coincés à l'intérieur. Deux hommes munis de pics pourraient se tailler un chemin à travers la pierre en 1D3+1 jours, à raison de 12 heures de travail par jour. Le puits pourrait être foré directement dans l'arche ou depuis l'extérieur, au sommet de la pyramide. L'utilisation d'explosifs a toutes les chances de tuer les personnages piégés à l'intérieur.

Le message de Nyarlathotep

Si les investigateurs n'attaquent pas ou cessent d'attaquer quand ils jugent la situation sans espoir, Nyarlathotep daigne leur parler. Il ridiculise leurs présents efforts, leurs vaines tentatives pour défier des dieux incommensurablement plus puissants que de simples mortels. Il leur enjoint de rentrer chez eux et d'attendre l'inévitable avec humilité et reconnaissance. « Regardez donc », dit-il, « quel fut le destin de vos prédécesseurs ». D'un geste de la main, il fait apparaître le camp de l'expédition Carlyle en Afrique. Les porteurs kényans vont et viennent ; on peut apercevoir les principaux membres de l'expédition. Tout est calme jusqu'à ce que retentissent d'horribles cris. Des dizaines d'Horreurs Chasseresses tombent du ciel, tandis que du sol surgissent des Goules, des Larves Amorphes de Tsathoggua et bien d'autres créatures effrayantes. Le carnage est indescriptible. Aussi illusoire que soit ce spectacle, il coûte 5/1D100 points de SAN aux investigateurs. Tous les Blancs de l'expédition sont mis en pièces et leurs employés africains massacrés.
Le dieu a un sourire méprisant : « Même les braves rencontrent leur destin. Toutes les portes vous sont fermées ; tous vos rêves sont condamnés ; toutes vos luttes sont futiles ». Si les investigateurs ont déjà rencontré Jack Brady ou tout autre membre de l'expédition, ils ont de quoi être déconcertés par cette vision contradictoire. Laissez-les alors ruminer à loisir. Tous les membres de l'expédition ont-ils été tués ? Avons-nous rêvé notre rencontre avec l'un d'eux ? Nyarlathotep et les Autres Dieux ont-ils ressuscité l'expédition Carlyle pour l'utiliser à des fins insondables ?
Nyarlathotep ment, bien sûr, mais les investigateurs ne peuvent avoir aucune certitude - les tests de Psychologie sont inefficaces dans le cas d'un dieu.

Nyarlathotep offre encore un échantillon de sa puissance. Un autre geste de sa main fait miroiter la carte hémisphérique qui s'évanouit bientôt. À sa place, il y a maintenant une arche et l'Égypte antique s'étend au-delà. L'arche s'ouvre au niveau du sol et seuls quelques pas séparent les investigateurs de l'extérieur. Le paysage ressemble à celui des environs de la pyramide, mais la Pyramide rouge n'existe pas. Le portail dimensionnel donne sur une place de marché. Des artisans s'affairent ; tout paraît réel. Cette manifestation déconcertante coûte 0/1D3 points de SAN.

L'expédition Carlyle et les pyramides

Roger Carlyle, Hypathia Masters, Robert Huston et Sir Aubrey Penhew disparaissent dans la Pyramide inclinée parce qu'ils ont découvert, de la même manière que les investigateurs, le Sanctuaire de Nyarlathotep. À travers la carte hémisphérique, ils sont transportés dans l'Égypte antique, ce qui réjouit tout particulièrement Sir Aubrey. Ils séjournent plusieurs semaines dans cette époque. Les trois hommes y acquièrent nombre de puissants sortilèges et sont endoctrinés à l'adoration de Nyarlathotep. Ils apprennent en particulier comment briser les enchantements de garde qui protègent les trois sommets du portail triangulaire. Pendant ce temps, Nyarlathotep use de sa forme humaine pour séduire Hypathia Masters et lui implante la graine d'un enfant qui naîtra le moment venu. Jack Brady (déterminé, loyal et protégé magiquement) est exclu de cette grande aventure ; le dieu n'utilise pas ce genre d'homme.

Si une moitié au moins des investigateurs franchit imprudemment les limites de l'arche, les investigateurs entendent Nyarlathotep rire aux éclats. L'arche commence presque aussitôt à miroiter. Chaque investigateur a une chance de revenir en arrière en réussissant un test d'Athlétisme ; si le test est raté, il est coincé dans l'Égypte antique. Quoi qu'il arrive, Nyarlathotep et l'arche disparaissent lentement. La masse de roc qui obstruait l'entrée asymétrique de la salle du trône fait de même et les investigateurs abasourdis peuvent rejoindre en titubant la porte secrète cachée dans le pilier. Une fois que tous l'ont traversée, cette porte disparaît et cesse d'exister. Ils ne pourront jamais retourner dans le sanctuaire de Nyarlathotep. Ils peuvent conclure avec raison qu'ils doivent cette entrevue au dieu lui-même ou au destin.
Des explosifs puissants sont capables de détruire la salle du trône. Comptez 1 400£ égyptiennes de matériel plus 30 ans de prison pour destruction de monuments historiques.
Si les investigateurs avaient déjà fait échouer la résurrection de Nitocris, Nyarlathotep se montre peut-être moins joueur avec ces agaçants mortels. Il pourrait en tuer un peu plus et rendre les autres fous. Les dieux sont de mauvais perdants.

Addenda & Alternative

La salle du trône renferme des renseignements importants et l'apparition dramatique de Nyarlathotep constitue une conclusion appropriée aux longues séances de recherches et déductions. Si les investigateurs négligent la Pyramide inclinée, fournissez-leur plus d'indices. Après tout, c'est Nyarlathotep lui-même qui cherche à les appâter. Il serait inconvenant qu'un dieu ne parvienne pas à ferrer un aussi menu fretin.
Après cette rencontre, les investigateurs sont hantés par l'image du dieu pendant tout leur séjour en Égypte, un visage entraperçu dans la foule, un reflet dans une vitrine, etc. A vous de décider si des tests de SAN sont nécessaires. Il serait amusant qu'ils soupçonnent presque chaque Égyptien d'être Nyarlathotep ou un adorateur façonné à son image.

Si les investigateurs se sont attirés les attentions de la Fraternité, la multiplication des tentatives de meurtre devrait les convaincre qu'il est temps de partir. Vous pouvez mettre en scène un dernier épisode de fuite éperdue, quelque chose de court, une petite heure en fin de séance. Le plus simple est peut-être d'infester la ville d'adorateurs ; ils bloquent les voies ferrées et les routes, surveillent les vapeurs qui descendent vers le delta. Le groupe sera contraint de remonter vers le sud avant de traverser le désert en caravane vers un port imaginaire de la côte orientale. Une fois sur la mer Rouge, il pourra choisir d'embarquer pour le nord ou le sud suivant ses fonds et décisions stratégiques.
Pendant ce dernier épisode, aucune attaque d'envergure n'est nécessaire contre nos investigateurs aux abois. Mais, cela va sans dire, toute témérité ou négligence doit être sanctionnée avec réalisme.

Alternative pour éviter un carnage éventuel

« Dans le sanctuaire » est, en étant tout à fait honnête, une bonne scène de fin d'un film de série Z avec le générique se déroulant sur le rire faussement sardonique du méchant. Évitons cela !
Les points faibles et comment y remédier :

- LE Dieu, intervient juste pour les mettre en garde en leur sortant un gros mensonge
- Nyarlathotep apparaît après un laps de temps qui doit être beaucoup plus court pour éviter à des investigateurs excités de la gâchette de défourailler de-ci de-là vers le plafond de la salle, voire d'éteindre les gemmes pour que rien n'arrive
- Il leur dévoile sans doute quantités de choses qu'ils ne savent pas (comme par exemple les destinations prochaines et autres)
- Il peut tuer tout le monde par un choix pas forcément stupide que ferait le groupe d'aller en Égypte ancienne, pensant pouvoir en revenir



Nigel Wassif
(Allié)

Nigel Wassif est un quadragénaire (46 ans) bien nourri, avec des cheveux gominés et une moustache comme un trait de crayon. Ses costumes sont bien coupés et sans fantaisie. Toujours tiré à quatre épingles, c'est un observateur vigilant des interactions mondaines. D'une certaine manière, il est relativement obtus et inattentif et ses articles s'en ressentent mais ses comptes rendus de bals et soirées sont impeccables.
Wassif peut jouer le même rôle que Mickey Mahoney à Londres. Mais contrairement au cynique et impétueux Mickey qui ne fait rien pour cacher son manque d'éducation, Nigel veille obséquieusement au bon goût du Bulletin, accordant tous ses soins à la colonne mondaine. C'est le fils illégitime d'une grande dame égyptienne morte en lui donnant le jour. Il pense que son père était un aristo-

crate anglais. Il laisse même entendre qu'il est de sang royal sans jamais clairement revendiquer la chose. Nombre de Cairotes influents n'en doutent pas, convaincus par l'absolue certitude qui l'anime.

Nigel fréquente depuis longtemps l'aristocratie et la classe dirigeante égyptiennes. Son anglais et français excellents, ses manières affables et sa discrétion indiscutable lui ont ouvert les portes de tous les cercles étrangers de la capitale. Un seul fonctionnaire britannique en Égypte sait qu'il travaille pour les services de renseignement du roi George V. Si la visite des investigateurs au Bulletin est un modèle de courtoisie et d'intelligence, Wassif les mentionne peut-être dans un rapport de routine. S'ils se montrent impolis, hâbleurs ou rustres, il n'en parle pas et les investigateurs perdent l'occasion d'une alliance de valeur.

Nigel Wassif
Propriétaire du Bulletin du Caire et agent du Roi d'Angleterre

Niveau : ordinaire
(cf. tableau p. **306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou p. **206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	75

Compétence spécifique (ou spéciale)

Observer avec classe et aider avec dignité	80%

Compétences

Athlétisme	40%
Bibliothèque	35%
Conduite	30%
Crédit	95%
Discrétion	10%
Équitation	50%
Métier : comptabilité	20%
Métier : rumeurs	80%

Soyons clairs, à moins que vous vous sentiez mais alors bourré d'idées pour gérer tout ce qui pourrait se produire, que vous ayez un plan B d'enfer ou que vos joueurs soient vraiment en dessous de tout sur le plan énigme : ne jouez pas cette scène !

Par contre, étant en Égypte, patrie du Pharaon Noir, il est intéressant de distiller tout au long du chapitre la présence en filigrane de la déité, qui doit certainement observer en spectateur ce que font les investigateurs :

- Au coin d'une rue, dans une échoppe, dans le musée, ce gardien près du sarcophage ne regardait-il pas avec insistance dans la direction d'un personnage en particulier ? Tiens, maintenant que vous êtes dehors, n'était-il pas habillé à la mode de l'Égypte ancienne ?
- Ce commerçant ne vient pas de vous indiquer la rue du sombre Pharaon ? Ah non, c'était la rue du Pharaon, pardon !
- Pendant une visite de tombes ou de lieu de fouilles, pourquoi ne pas laisser traîner à un angle, une ombre allongée dont la forme ressemble vaguement à la coiffe d'un pharaon ?
- Les cauchemars peuvent aussi devenir fréquents.

Donc finalement, à vous de voir. Cette scène, sans être remaniée, est difficilement utilisable. A vous de voir si vos joueurs en ont réellement besoin pour leur faire peur et/ou les remettre sur les rails.

« Pourquoi Monsieur N. ne tue pas simplement les investigateurs dans le sanctuaire ? »

Nyarlathotep est un dieu capricieux qui a comme principal divertissement de créer désordre et chaos. Il ne pense pas comme nous autres humains, ou alors en concentrant nos pires travers. Tel un chat qui trouve encore amusant de faire croire à la souris qu'elle peut en réchapper, il dévoile ses plans (en mêlant le vrai et le faux) aux joueurs pour les décontenancer, voir comment ces minables créatures peuvent échouer dans leurs tentatives vaines par nature pour oser tutoyer les pensées d'un dieu.

Ça l'amuse, mais pour trop stupides, il s'en débarrassera d'une pichenette sans états d'âmes, dont il est exempt.

Mais on pourrait très bien se contenter d'une autre option :

- A ce stade de la campagne, le dieu n'est pas au meilleur de sa forme. Il peut s'incarner mais préfère envoyer ses avatars. S'il intervient ici, c'est parce qu'il est joueur : il se présente aux investigateurs sous sa « vraie » forme potentiellement « mortelle ». Il n'en laisse bien sûr rien paraître mais s'il leur dévoile ses plans c'est principalement pour les narguer et éventuellement se débarrasser de quelque surplus humain, via le piège de l'image de l'Égypte ancienne. Jouez-le alors sûr de lui, mais pressé d'en finir si on commence à lui répondre. Au fond, il ne peut même pas concevoir que de si faibles créatures puissent le défier...



• Théâtral, le dieu a choisi sa forme humaine pour apparaître dans ce lieu d'inspiration pharaonique. Ce n'est pas son incarnation la plus puissante. Alors face à des investigateurs peut-être armés, voire aux comportements erratique (pour cause de SAN défaillante), il préfère les narguer que les affronter.

Pistes secondaires

Le Bulletin du Caire

Le Bulletin du Caire est un hebdomadaire de langue anglaise, dirigé par un journaliste anglophile, Nigel Wassif. Ses bureaux sont situés - heureux hasard - sur la même place que l'hôtel des investigateurs et ses archives renferment tous les renseignements nécessaires sur l'itinéraire égyptien de l'expédition Carlyle.

Les archives du Bulletin du Caire

Toutes les informations contenues dans le Bulletin du Caire figurent aussi dans tous les journaux cairotes dignes de ce nom.
Le plus intéressant des documents publiés par le Bulletin est une photographie montrant Sir Aubrey, Roger Carlyle, Hypathia Masters et le Dr Robert Huston. Ils quittent un dîner donné en leur honneur au Turf Club, deux jours après leur arrivée au Caire. Carlyle est blond, séduisant. Huston, plus basané et grassouillet, arbore un sourire inquiet. Sir Aubrey est un homme grand, distingué, aux cheveux blancs. Hypathia Masters est blonde, superbement habillée. Un homme vêtu d'un smoking un peu étroit se tient à l'arrière-plan : Jack Brady, sans doute, mais le journal ne mentionne pas les simples employés.
Les bribes de renseignements glanés à la rubrique mondaine, culturelle ou faits divers content la même histoire. L'expédition arrive au Caire en 1919 pour effectuer divers relevés et fouilles. L'objectif avoué est la Troisième Dynastie, une période obscure. Après des recherches à Gizeh, le travail se poursuit à Sakkarah, puis Dhashûr. Les fouilles réalisées ne correspondent à aucun site connu de la Troisième Dynastie et l'on s'interroge sur d'éventuels buts secrets de l'expédition. Le Pharaon Noir est mentionné à plusieurs reprises. Par la suite, une rumeur persistante prête à l'expédition une découverte extraordinaire.
En juillet 1919, l'expédition s'embarque pour Mombasa pour, paraît-il, quelques mois de vacances. Juste avant ce départ soudain, divers rapports indiquent que Roger Carlyle est malade. Le porte-parole de l'expédition, Sir Aubrey, explique que Carlyle souffre de la chaleur et que l'imminente crue du Nil va recouvrir un site important pendant plusieurs mois. Divers clichés montrent Hypathia Masters et son appareil photographique (« Miss Masters prépare un safari-photo au Kenya »). Une réussite à la moitié de Trouver Objet Caché signale la présence en arrière-plan d'un fragment de calendrier affichant le mois de mai. Les clichés publiés par Wassif en juillet ont, en fait, été pris immédiatement après l'arrivée de l'expédition et ne prouvent rien sur l'apparence du groupe l'été venu. Wassif hausse les épaules : il ne se souvient pas de la substitution mais c'est une pratique courante de son métier. Miss Masters était aussi « souffrante » en juin et ne s'était pas encore remise à la date du départ pour le Kenya. Wassif se souvient surtout que l'expédition interdisait l'accès des sites aux visiteurs, journalistes y compris, avec une obstination « odieuse ».
Il se rappelle aussi que les principaux membres de l'expédition ont dîné plusieurs fois avec Omar Shakti, un riche planteur de coton. Wassif déteste ce personnage à la réputation déplaisante. Il n'en informe pas des étrangers, mais il sait que Shakti est lié à la fraternité du Pharaon Noir, une organisation qui lui fait peur et qui fait honte à l'Égypte. Si les investigateurs deviennent des amis sûrs, il partage peut-être son secret.
Wassif ajoute en passant qu'un autre groupe financé par la Fondation Penhew se trouve en Égypte. L'expédition Clive conduit des fouilles à Gizeh ; elle a récemment découvert la momie d'une inconnue dans une chambre secrète de la plus petite des trois Grandes Pyramides. Plusieurs autorités en la matière ont supposé qu'il pouvait s'agir de la reine Nitocris, une mystérieuse personnalité de la Sixième Dynastie. Avant même les premières analyses ou l'enlèvement des bandelettes, le sarcophage et son contenu ont disparu, à la stupéfaction générale. La police, malgré un travail considérable, n'a aucune piste. Le site était bien surveillé et la chambre secrète n'était accessible que par un unique passage.
Wassif est susceptible d'aider des investigateurs respectables de diverses manières. Il peut leur trouver un guide de confiance. Lui, ou le guide, peut les aider à trouver Najir ou Loret. Il est prêt à payer quelques piastres pour des articles fournis par les investigateurs (pas vraiment assez pour vivre et il refuse tout ce qui est trop scandaleux ou discutable). Interrogé sur les bibliothèques, facilités de recherches, etc., il leur conseille l'excellent Musée Égyptien et leur recommande une de ses connaissances, le Dr Ali Kafour, un homme capable de les guider à travers les écueils administratifs, d'accélérer l'obtention des permis ou d'aplanir diverses difficultés avec la police.

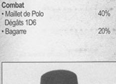
Négociation	50%
Persuasion	20%
Psychologie	25%
Sciences humaines :	
- archéologie	05%
Sciences humaines :	
- droit	15%
Sciences humaines :	
- histoire	20%
Sciences occultes	05%
Sport :	
- polo	40%
- tennis	35%
Vigilance	35%

Langues

Langue maternelle (Arabe)	70%
Anglais	80%
Français	65%

Combat

• Maillet de Polo	40%
Dégâts 1D6	
• Bagarre	20%





Dr Ali Kafour
(Allié)

Le Dr Kafour est un homme de petite taille, mince, vif et intelligent, un occultiste passionné depuis toujours. Ce vieil homme (63 ans) se laisse souvent emporter par l'excitation et sautille alors sur place de façon caractéristique. Sympathique et compétent, il pourrait aider les investigateurs à se protéger de certains sortilèges et créatures du Mythe. C'est un adepte de la magie rituelle égyptienne, fort capable, même s'il préfère garder secrètes ses incursions dans la sorcellerie.

Dr Ali Kafour - Conservateur de l'occulte et magicien rituel

Niveau : supérieur
(cf. tableau p. **306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou p. **206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Points de Magie	16
Santé Mentale	70

Compétence spécifique (ou spéciale)

S'exciter autour de sujets historiques	85%

Compétences

Athlétisme	15%
Bibliothèque	95%
Conduite	30%
Crédit	75%
Discrétion	40%

Mythe de Cthulhu	15%
Négociation	65%
Persuasion	60%
Psychologie	50%
Sciences de la terre : géologie	25%
Sciences formelles : astronomie	40%
Sciences humaines :	
- anthropologie	35%
- archéologie	95%
- droit (des Archéologues)	90%
- histoire égyptienne	95%
Sciences occultes	80%
Vigilance	50%
Langues	
Langue maternelle (Arabe)	90%
Anglais	65%
Copte	25%
Égyptien Démotique	65%
Français	80%
Grec	40%
Hébreu	60%
Hiéroglyphes Égyptiens	90%
Latin	40%
Combat	
• Bagarre	25%

Dégâts : Loupe (aucune valeur de combat)

Grimoire

Chant de Thoth, Sceau d'Isis, Voix de Râ. Tous ces sortilèges appartiennent à la magie rituelle égyptienne et nécessitent une longue cérémonie et divers composants spécifiques. Tous figurent dans le Grimoire Inférieur. Vous pouvez en ajouter d'autres si vous le désirez.

Le musée du Caire

Même si les investigateurs négligent d'une manière ou d'une autre le Bulletin du Caire, le Musée égyptien reste la source d'informations la plus évidente et la plus ordonnée sur le Mythe en Égypte. Ils y rencontrent le Dr Ali Kafour par hasard ou après un harassant marathon bureaucratique.

Le Musée possède une vaste collection de documents occultes égyptiens, généralement des papyrus couverts de hiéroglyphes. Il détient aussi un exemplaire complet de *l'Al-Azif* (*Le Necronomicon*) dans la version arabe d'Abdul al-Hazred. Le Dr Kafour est l'expert en occultisme du musée et gère donc cette collection. Des questions sur l'expédition Carlyle ou le Pharaon Noir excitent son intérêt. Si les investigateurs cachent leurs intentions sous le couvert de recherches anodines, le bon docteur s'excuse auprès d'eux, il est très occupé.

Le noyau de la collection occulte est entreposé dans une série de chambres fortes souterraines aux épaisses parois d'acier (afin de protéger les documents des crues du Nil tout proche). Les murs de ces chambres ont une FOR uniforme de 100 ; les portes ont une FOR de 130 et sont fermées par d'excellents verrous à combinaison conçus et usinés à Munich. Le Dr Kafour a mémorisé les combinaisons ; un exemplaire de celles-ci est conservé dans les bureaux ultra-protégés de la « Munchen Geldschrankenwerk » ; un autre repose dans une enveloppe cachetée placée dans le coffre personnel (FOR 50) du Directeur des Antiquités, au premier étage du Musée.

À l'insu de tous, le Dr Kafour a protégé la totalité de la collection par un rituel de protection égyptien de force (POU 16) ; voir ci-dessous le sortilège Sceau d'Isis du Grimoire Inférieur pour plus de renseignements.

Sortilège : Sceau d'Isis

Ce sortilège protège contre la magie tous les objets inanimés se trouvant dans un cube de 15 mètres d'arête. Il coûte 1 point de Santé Mentale et un nombre variable de points de Magie. Le rituel dure 1 heure. Pour qu'un sort (de détection ou de combat) lancé sur un objet se trouvant dans la zone protégée soit efficace, il faut d'abord réussir à vaincre sur la Table de Résistance les points de Magie investis dans le sceau. Le Sceau d'Isis n'est pas une barrière physique, il ne peut être employé pour protéger les êtres vivants.

Même si le Dr Kafour autorise un examen de la collection, les investigateurs doivent encore être capables de déchiffrer les hiéroglyphes et les écritures hiératiques de diverses écoles et dynasties, ainsi que l'égyptien démotique, le copte, l'arabe, le grec, le latin, l'araméen et l'hébreu. S'ils ont réussi à exciter sa curiosité, le Dr Kafour se charge d'une partie des recherches.

Les renseignements apportés par Kafour

L'expédition Carlyle

Le Dr Kafour pense que l'expédition Carlyle a découvert quelque chose sur le Pharaon Noir, qu'elle a mis à jour un secret qui, d'une manière ou d'une autre, est à l'origine du massacre kényan. Sir Aubrey étudiait depuis longtemps le Pharaon Noir. Le Dr Kafour et lui avaient discuté du sujet à diverses reprises et échangé certains renseignements.

Lors de son dernier passage en Égypte, Sir Aubrey n'a pas cherché à voir Kafour. Celui-ci a bien pris l'initiative d'une petite visite sur le site de Dhashûr, mais Sir Aubrey s'est débarrassé de lui sans ménagement. Il avait changé, se souvient Kafour : il paraissait plus jeune et plus renfermé, à la fois distant et étrangement cruel.

Le Pharaon Noir dans l'Histoire

À la fin de la Troisième Dynastie, un certain Nephren-Ka arrive en Égypte. C'est un puissant sorcier qui, d'un claquement de doigt, sème mort et folie sur ses ennemis. Les histoires prétendent qu'il vient d'une antique cité des déserts arabes, Irem, la Cité des Piliers. L'endroit est mentionné dans l'*Al-Azif* et redouté de tous ceux qui en ont connaissance.

Nephren-Ka restaure le culte d'un dieu antique et abominable, le Pharaon Noir. Rapidement, Nephren-Ka et le dieu se confondent dans les esprits et le sorcier passe à la postérité sous le nom de Pharaon Noir. Nul ne peut maintenant faire la part de la légende et de l'Histoire.

Pendant de nombreuses années, le Pharaon Noir et les successeurs de Djeser, les pharaons de la IIIe Dynastie, s'affrontent pour le contrôle du pays, mais le pouvoir du Pharaon Noir est tel que ses adversaires disparaissent sans laisser vraiment de traces. Entre-temps, Nephren-Ka règne sur le Nil et ses peuples jusqu'à l'apparition de Snéfrou, le fondateur de la IVe Dynastie. Celui-ci, aidé de la déesse Isis, réduit à néant les maléfices du sorcier et exécute Nephren-Ka.

MUSÉE DU CAIRE

Salles 1 à 13	Monuments de l'ancien empire (Ie-Xe Dynasties)
Salles 14 à 21	Monuments du moyen empire (XIe-XVIIe Dynasties)
Salles 22 à 34	Monuments du nouvel empire (XVIIIe-XXXIe Dynasties)
Salles 35 à 48	Monuments des basses époques (XXXIIe XXXIVe Dynasties)
Salles 50 à 72	Monuments divers
Salle 50	Poids, mesures et architecture de l'Egypte ancienne
Salle 51	Industries
Salle 52	Ameublement
Salle 53	Suite de l'ameublement
Salle 54	Art du dessin
Salle 55	Sculpture
Salle 56	Ecritures sur ostraca
Salle 57	Ecriture sur papyrus
Salle 58	Objets funéraires
Salle 59	Suite des objets funéraires
Salle 60	Suite des objets funéraires
Salle 61	Suite des objets funéraires
Salle 62	Papyrus funéraires
Salle 63	Objets historiques
Salle 64	Objets funéraires
Salle 65	Suite des objets funéraires
Salle 66	Industries
Galerie 67	Objets civils
Salle 68	Céramique
Salle 69	Vêtement
Salle 70	Bijoux et suite des objets civils
Salle 71	Scarabées
Salle 72	Objets du culte
Salles 73 et 74	Botanique et minéralogie
Galerie 75	Sarcophages
Salles 76 à 86	Les grandes découvertes de Deïr-el-Bahari
Salles 87 et 88	Objets et monuments funéraires
Salle 87	Objets funéraires
Salle 88	Monuments funéraires

MUSÉE DES ANTIQUITÉS EGYPTIENNES
(Rez-de-chaussée)

Sud

Est

Entrée

Sortie

Ouest

Nord

MUSÉE DES ANTIQUITÉS EGYPTIENNES
(Premier étage)

Sud

Est

Ouest

Nord





Vue extérieure du Musée du Caire

Une pyramide est pourtant construite pour accueillir la dépouille du sorcier ; Kafour suppose qu'elle vise à protéger l'Égypte des résidus de puissances magiques encore liés au cadavre. Mais cette première pyramide s'effondre alors que Snéfrou en fait déjà construire une seconde. La Pyramide effondrée se trouve à Meïdoum ; la seconde est la Pyramide inclinée de Dhashûr. Certains documents laissent entendre que le cadavre de Nephren-Ka a été retiré de la pyramide de Meïdoum et placé dans la Pyramide Inclinée, mais l'exploration des lieux n'a rien pu confirmer. La Pyramide rouge de Dhashûr est aussi attribuée à Snéfrou ; on dit qu'elle protège Dhashûr d'un éventuel retour de Nephren-Ka d'entre les morts.

Après sa victoire, Snéfrou ordonne la destruction de toutes les traces du règne du Pharaon Noir, mais ses adorateurs continuent de comploter pour son retour. Ils finiront par être repoussés vers le sud, hors d'Égypte, jusque dans les monstrueux marais au-delà du Soudan.

Sous la Sixième Dynastie, la cruelle reine Nitocris se serait alliée à un nouveau culte du Pharaon Noir. Les preuves sont bien indirectes, mais le Dr Kafour pense que c'est exact. Il mentionne en passant que le Pharaon Noir était quelquefois appelé Nyarlathotep. Si les investigateurs ignoraient la chose, cette information peut leur causer un choc susceptible de justifier une perte de 0/1D3 points de SAN.

Les légendes du Pharaon Noir

Selon certains, il appartient à un panthéon de dieux abominables plus anciens que les dieux égyptiens. Ces anciens dieux étaient absolument inhumains, des incarnations du chaos et de la folie.

- Nephren-Ka aurait possédé une énorme bête dont le Sphinx de Gizeh n'est qu'une réplique inexacte et plus petite.

- La voix de Nephren-Ka était, dit-on, emportée à travers le pays par un vent noir qui semait la mort là où il le voulait.
- Une prophétie laisse entendre que le Pharaon Noir resurgira « doigts et orteils après le Grand Bienfaiteur », ce que beaucoup traduisent par « 20 siècles après Jésus-Christ ». Un nouvel âge commencera alors qui verra la fin de la domination humaine sur Terre et apportera liberté et vérité totale aux adeptes du Pharaon Noir.
- Des adorateurs inhumains, malgré leur silhouette humanoïde, auraient alors vécu dans les profondeurs du désert, attaquant à l'occasion les voyageurs.
- Le Grand Sphinx de Gizeh aurait joué un rôle majeur dans les rites abominables conduits par Nitocris.

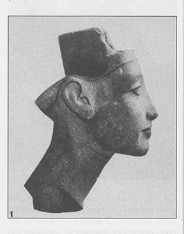


Ce que croit le Dr Kafour

Il est d'avis que le Pharaon Noir et Nephren-Ka ont existé, tout comme existe le panthéon auquel le premier appartenait. Il appelle ces entités les Dieux Très Anciens et les dit gouvernés par un Sultan Démon appelé Azathoth. Le Dr Kafour a vu des serviteurs de ces dieux dans le désert. Il sait de source sûre que le culte du Pharaon Noir existe dans l'Égypte moderne, même s'il ignore tout de son organisation, de ses chefs ou de ses activités. Il subodore que ce culte se développe aussi dans d'autres régions d'Afrique. Il a entendu parler, par exemple, du culte de la Langue Sanglante au Kenya. Son dieu monstrueux ne serait qu'un avatar du Pharaon Noir.

La reine Nitocris

La momie non identifiée récemment volée à l'expédition Clive à Gizeh était assurément celle de cette belle reine malfaisante. Elle avait été emmurée vive, mais aucune trace d'elle n'avait jamais été retrouvée jusqu'à ce que l'expédition Clive découvre cette chambre secrète de la plus petite des Grandes Pyramides. Kafour ne sait ni pourquoi ni comment elle a été dérobée, mais il pense que ce vol est peut-être lié à la prophétie annonçant le retour du Pharaon Noir.


1

La Fondation Penhew

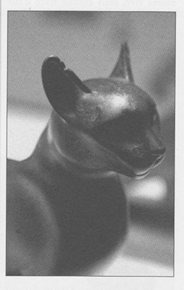
Il a toujours eu beaucoup de respect pour Sir Aubrey, le directeur Edward Gavigan et les travaux de cette institution. Cependant, depuis la mort de Sir Aubrey, il y a eu une dizaine d'expéditions organisées par la Fondation en Égypte et cela s'est traduit par au moins vingt morts, de nombreuses disparitions, plusieurs suicides et un cas de démence certifiée. Elles suivaient, pour la plupart, l'exemple donné par l'expédition Carlyle : paranoïa du secret, fouilles erratiques et incidents étranges.

Al-Azif

Le *Necronomicon* arabe du musée renferme l'essentiel des informations divulguées par Kafour sur le Pharaon Noir. Il contient bien plus encore, mais sa lecture représente un danger pour la vie et la santé mentale. Kafour ne laissera pas facilement quelqu'un se plonger dans la lecture d'un tel ouvrage.

Fausse Piste

Le Chat Noir



Où des recherches sur l'expédition Clive amènent les investigateurs à découvrir un autre pouvoir et à déduire que bonté et respect constituent toujours la meilleure des politiques.

En se renseignant sur l'expédition Clive, les investigateurs apprennent rapidement qu'un de ses membres a été congédié un mois après son arrivée en Égypte. Le Dr Ali Kafour ou le journaliste Nigel Wassif a entendu parler de cet archéologue hollandais, Janwillem Vanheuvelen, renvoyé par le Dr Henry Clive pour incompétence et alcoolisme. Wassif sait que Vanheuvelen n'a pas les moyens de rentrer en Europe et qu'il est toujours quelque part au Caire. Vanheuvelen a connu l'expédition Clive de l'intérieur et lui garde certainement rancœur. Peut-on rêver meilleur informateur ?

Informations réservées au gardien

Malheureusement, Vanheuvelen a plus d'ennuis que d'informations. Renvoyé de l'expédition, livré à lui-même au Caire, cet individu ambitieux mais incompétent a tenté pendant des mois de s'intégrer à une autre expédition ou d'en organiser une, en vain. Il y a deux semaines, il a essayé de se réconcilier avec son équipe d'origine. Martin Winfield, étonnamment serviable, a signalé au malheureux Hollandais un temple oublié dans les ruelles du Vieux Caire. Là, Vanheuvelen devrait trouver LE sujet d'étude, celui qui lui ferait regagner les bonnes grâces de Clive et lui apporterait la célébrité. Winfield s'en serait bien chargé en personne mais les fouilles de Memphis l'occupaient déjà à plein temps, disait-il. Vanheuvelen s'est donc enfoncé dans les ruelles étroites et tortueuses, dans les sombres passages du Vieux Caire. Après une infinité de détours, il a fini par atteindre une petite salle obscure sous la cité. Un feu brûlait dans un petit brasero, devant l'antique statue d'obsidienne d'un superbe chat. Plusieurs chats observaient la scène, tapis dans l'ombre. Vanheuvelen avait examiné la statue et s'apprêtait à la considérer comme le plus intéressant de ses échecs lorsqu'il découvrit un compartiment secret dans le socle. La cachette contenait plusieurs papyrus d'un âge impossible, couverts de hiéroglyphes, les rites noirs. Personne n'était là pour le voir s'emparer des rouleaux. Ils ne manqueraient peut-être à personne.

Consacré à la déesse chat Bast, le petit temple était principalement fréquenté par la population féline de la ville. Les humains ne vénèrent pas cette déesse de façon formelle, mais lui apportent des offrandes dans les moments difficiles. Une prêtrise très exclusive s'est maintenue au fil des siècles, peut-être un ou deux individus par génération. Au Caire, la prêtresse est une créature d'une impossible beauté et puissance, Neris. Capable de prendre la forme d'une jeune femme ou d'une panthère noire, elle cherche à récupérer les parchemins par tous les moyens.

Vanheuvelen a passé cette dernière semaine à déchiffrer les papyrus. Entre deux cuites, il a découvert qu'ils sont l'œuvre de Luveh-Keraph, un prêtre de Bast de la XIIIe Dynastie. Il est aussi la victime d'un curieux fléau : où qu'il aille, des chats sont là. Ils le surveillent, le suivent et se hérissent à son approche. Vanheuvelen s'est même fait méchamment griffer une ou deux fois.

Dans les prochains jours, Neris, la prêtresse de Bast, va contacter personnellement le Hollandais et exiger la restitution des parchemins. Ne voulant pas renoncer à son billet de retour vers la respectabilité, l'archéologue va refuser et s'exposer à des rencontres toujours plus violentes avec Neris et la population féline du Caire. C'est dans cette confusion qu'interviennent les investigateurs.



Janwillen Vanheuvelen

Les investigateurs ont quelques difficultés à remonter la piste de l'archéologue hollandais. Wassif ou Kafour devrait pouvoir le localiser en un jour ou deux. S'ils le cherchent eux-mêmes, ils vont devoir y passer plusieurs jours, voire une semaine. Les membres de l'expédition Clive ignorent où est leur ancien compagnon ou prétendent ne pas savoir.

Vanheuvelen vit dans la Rue des Mites, dans un des quartiers les plus pauvres du Vieux Caire. Il habite une pièce crasseuse derrière l'échoppe d'un tailleur et en est réduit à faire des courses pour son logeur afin de payer son gîte et son couvert. Quand les investigateurs se présentent à la boutique, le vieux tailleur chasse plusieurs chats avec un balai, tout en jurant en arabe.

La minuscule chambre du Hollandais ne contient qu'un lit, une table grossière et une chaise, quelques livres anodins sur l'archéologie égyptienne, une lampe à huile et deux bougies plantées sur des bouteilles de vin. Les papyrus des rites noirs sont enveloppés dans de la toile et cachés dans un trou creusé sous le lit.

Ce Hollandais se montre heureux de rencontrer d'autres Européens, surtout s'ils lui offrent à boire ou quelques pièces. Interrogé sur l'expédition Clive, il déballe tout ce qu'il sait, tant qu'on lui paie à boire et à manger.

Ce qu'il sait

Vanheuvelen a intégré l'expédition Clive dès l'arrivée de celle-ci au Caire. Il a participé à tout le travail sur Gizeh et se trouvait sur place quand la momie « non identifiée » (Nitocris) a été découverte. Il relate la mystérieuse disparition nocturne de la momie et de ses gardiens (Cf. *L'histoire que raconte Clive*, page 55). D'après Vanheuvelen, les parchemins de la tombe étaient en bon état et parfaitement lisibles, ce qui contredit la version de Henry Clive. Le Hollandais croit qu'il s'agissait bien de Nitocris, une reine dont il ne sait presque rien. Il affirme que son renvoi soudain, juste avant le départ de l'équipe pour Memphis, était surtout une mesure d'économie.

Vanheuvelen n'a pas grand-chose à dire sur les membres de l'expédition, si ce n'est des éloges. Il reproche un peu au Dr Clive son renvoi, mais admet que son alcoolisme y est pour beaucoup. Il a de la reconnaissance pour Martin Winfield qui l'a aidé à trouver les papyrus des rites noirs. Il apprécie beaucoup Johannes Sprech, dont il respecte la maîtrise des hiéroglyphes. Il garde un bon souvenir d'Agatha Broadmoor et de James Gardner, même s'il juge leurs théories sur l'Égypte occulte tirées par les cheveux.

Un chat se glisse dans la pièce et l'archéologue s'interrompt pour lui lancer une cuillère. L'animal, effrayé, détale à l'extérieur.

Ragaillardi par l'alcool, le Hollandais parle de la découverte qui doit le rendre riche et célèbre. Dans un minuscule temple perdu, il a mis la main sur des rouleaux de papyrus détaillant d'antiques rituels égyptiens. Il affirme qu'ils datent au moins de la XIIIe Dynastie. Leur traduction est en cours, et dans quelques jours, il en aura fini. Si on insiste ou qu'on l'arrose un peu plus, il montre éventuellement son travail, une version hollandaise des rites noirs de Luveh-Keraph.

Les rites noirs

S'il fait confiance aux investigateurs, Vanheuvelen leur présente sa traduction de l'antique traité. Malgré des différences certaines, le hollandais dérive du haut allemand, et la compétence « Allemand » peut s'y appliquer. L'archéologue ne montre pas les documents originaux, précisant simplement qu'ils sont en lieu sûr. Il dit avoir découvert les parchemins dans un temple oublié sous les rues du Caire.





Janwillem Vanheuvelen

(Allié)

Janwillen Vanheuvelen est de taille moyenne, un peu enveloppé et bouffi par l'alcool. Il a 39 ans, est toujours mal rasé et porte une paire de lunettes minuscules. Ses habits sont rarement lavés ; lui et sa chambre sentent la sueur. Vanheuvelen est nerveux et émotif ; c'est un ambitieux qui manque de bon sens. Son problème d'alcoolisme n'est qu'intermittent : quand il a de l'argent, il boit, et quand il boit, il boit encore et encore, jusqu'à être fauché. Il parle couramment l'anglais avec un léger accent hollandais et baragouine un peu l'arabe.

Vanheuvelen est tout au plus un archéologue médiocre. Il ne possède aucun diplôme, ses connaissances ont été acquises sur le terrain au cours de plusieurs expéditions dans ce pays. Il connaît maintenant assez bien les hiéroglyphes égyptiens.

Avant que les investigateurs ne le rencontre, il a réussi à se mettre dans les pires ennuis possibles depuis qu'il s'est retrouvé piégé au Caire.

Janwillem Vanheuvelen - Archéologue malheureux et alcoolique

Niveau : ordinaire

(cf. tableau p. **306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou p. **206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	51

Compétence spécifique (ou spéciale)

Baratiner pour se faire offrir à boire	65%

Compétences

Athlétisme	15%
Conduite : Chameau	25%
Crédit	01%
Discrétion	10%
Sciences humaines : anthropologie	30%
Sciences humaines : archéologie	45%
Sciences humaines : égyptologie	40%
Sciences humaines : histoire	25%
Sciences occultes	05%
Vigilance	35%

Langues

Langue maternelle (Néerlandais)	85%
Allemand	70%
Anglais	45%
Arabe	35%
Hiéroglyphes Égyptiens	40%

Combat

Il boit trop...

Les rites noirs de Luveh-Keraph

Cette version est l'originale, mais il existe une version traduite en Hollandais par Vanheuvelen décrite plus bas.

- **Langue :** Hiéroglyphes égyptiens
- **Lieu :** Rue des Mites, derrière la boutique d'un tailleur
- **Complexité :** Ardu (50%)
- **Durée :** Semaines
- **SAN :** 1
- **Mythe :** 9
- **Sortilèges :** sept sortilèges sont inclus dans le texte : Contacter « La Déesse aux Chats » (Bast), Invoquer/Contrôler un Chat, « Convoquer le Maître Sans Visage des Sables » (Contacter Nyarlathotep, sous son avatar du Sphinx Sans Visage), « Appeler le Pharaon Noir » (Contacter Nyarlathotep), Invoquer les Charognards du Désert » (Contacter une Goule), Convoquer le Terrible Seigneur des Rives » (Contacter Sebek), « Invoquer et Conjurer les Enfants des Rives » (Invoquer/Contrôler un Crocodile).

Cette version des rites noirs se compose de dix papyrus fragiles remontant à la XIIIe Dynastie (1786-1633 av. J.C.). De minuscules hiéroglyphes couvrent en rangs serrés presque chaque centimètre carré des rouleaux. Le premier de la série identifie l'auteur, Luveh-Keraph, grand prêtre de la déesse chat Bast. Les suivants traitent en détail du culte de Bast et indiquent comment invoquer la déesse féline et ses enfants.

Les cultes d'autres divinités égyptiennes sont ensuite évoqués, et plus particulièrement celui du « Terrible Seigneur des Rives », Sebek, le dieu à tête de crocodile. Ses temples du bord du fleuve sont décrits, ainsi que les rites sacrificiels en son honneur.

Le traité inclut certains avertissements concernant les éléments les plus sombres du panthéon égyptien. Le Sphinx Sans Visage et le Pharaon Noir y sont présentés comme des entités totalement indépendantes. Les renseignements sur ce sujet correspondent aux connaissances du Dr Ali Kafour.

Version de Vanheuvelen

- **Langue :** Néerlandais
- **Complexité :** Ardu (50%)
- **Durée :** Semaines
- **SAN :** 1
- **Mythe :** 4
- **Sortilèges :** les sortilèges traduits sont Contacter « La Déesse aux Chats » (Bast), Invoquer/Contrôler un Chat, « Invoquer et Conjurer les Enfants des Rives » (Invoquer/Contrôler un Crocodile).

Il ne veut toutefois pas dévoiler ce temple avant d'avoir fini son travail et étudié le site plus complètement.

La version de Vanheuvelen compte de nombreuses erreurs. Il a traduit une première moitié du document qui traite surtout du culte de Bast. Il a aussi traduit au hasard quelques passages sur Sebek, mais il croit à tort qu'ils concernent Apep, un des serpents maléfiques de la mythologie égyptienne qui avait voulu empêcher le bateau du dieu-soleil Râ de s'élever chaque matin.

À ce stade, cette version incomplète a les caractéristiques décrites dans le paragraphe ci-dessus.

Le Hollandais a besoin d'une semaine pour rédiger une version anglaise, mais il peut, avec difficulté, en faire un résumé oral en quatre heures, ce qui permet aux investigateurs de se faire une idée du contenu. Sa traduction hollandaise ne sera pas terminée avant un mois. L'ouvrage apportera alors 1D4 points supplémentaires en Mythe de Cthulhu, fera perdre 1D4 autres points de SAN, et tous les sortilèges seront accessibles - si Vanheuvelen survit jusque-là.

Les chats : onzième plaie d'Égypte

Depuis qu'il a découvert les parchemins, Vanheuvelen est victime d'une étrange « malédiction » : il est suivi et surveillé en permanence par des chats de toutes races et tailles. Où qu'il aille, les chats sont là. Au cours des deux derniers jours, il a remarqué quelqu'un d'autre dans son sillage, une jeune et belle Arabe, Neris, la prêtresse de Bast. Le Hollandais n'a pas encore fait le lien entre le vol des papyrus et la présence des chats, mais les investigateurs lui suggéreront peut-être cette simple déduction. Les chats cherchent à venger le pillage du temple de Bast. Neris veut récupérer les parchemins.

Dans les heures qui suivent l'entretien des investigateurs avec Vanheuvelen, le harcèlement des chats s'intensifie visiblement. À chaque fois que les investigateurs rencontrent le Hollandais, ils remarquent, sur des réussites de Trouver Objet Caché, un nombre croissant d'observateurs félins - et perdent 0/1D3-1 points de SAN. Tâchez de mettre en scène plusieurs de ces rencontres. Une fois cette présence repérée, ils se sentent éventuellement visés : chats dans leurs chambres d'hôtel, mystérieuses

cavalcades dans leur sillage, matous dans les taxis, les toilettes, etc. Maintenez les pertes de SAN à 0/1D3-1 points. Les félins semblent mettre une intelligence surnaturelle au service de leur chasse implacable : leur regard fixe et omniprésent pèse lourdement sur les nerfs des investigateurs. Si un chat est tué ou blessé par Vanheuvelen ou un des investigateurs, ses congénères commencent à s'attrouper. Leurs attaques furtives coïncident toujours avec un impact dramatique maximum. Même si les chats sont bien traités, Vanheuvelen n'échappe pas à quelques furieux coups de griffes.

Peu après ce premier sang, la belle prêtresse de Bast contacte l'archéologue. La présence des investigateurs n'est pas indispensable, mais ils devront apprendre la chose. Neris est une femme mince et douce, à la fois sensuelle et distante. Son attitude envers l'étranger débraillé semble d'abord amicale, voire aguichante. Mais elle exhorte très vite Vanheuvelen à rendre ce qu'il a dérobé. Dès lors, la réserve de cette beauté aux yeux noirs paraît menaçante. C'est ce vol blasphématoire qui lui vaut la malédiction des chats, prévient-elle, et la colère de la déesse suivra bientôt. Vanheuvelen refuse et elle s'en va, sans cacher sa colère. Poursuivie ou menacée, elle s'échappe avec une grâce et une aisance toutes félines. Elle bondit périlleusement de toit en toit et la suivre demande une réussite d'Athlétisme à chaque round. Un échec met fin à la poursuite et occasionne une perte de 1D6 points de dommages. Si elle a été attaquée, elle revient plus tard sous forme de panthère et se venge de son assaillant.

Une ou deux nuits après cette rencontre, Vanheuvelen et/ou les investigateurs reçoivent la visite de la panthère noire. Elle guette d'un toit voisin, grogne dans une ruelle ou lacère leurs lits. Sa première apparition coûte 0/1D4 points de SAN. Elle ne combat que pour se défendre, à moins que Neris n'ait été attaquée. Dans ce cas, elle donne un ou deux coups de griffes d'avertissement avant de disparaître dans la nuit.

La panthère attaquée riposte à coups de griffes jusqu'à ce qu'elle perde la moitié de ses Points de Vie, puis elle s'enfuit. Si elle a été blessée, Neris apparaît à la rencontre suivante complètement guérie, par la grâce de Bast sa protectrice.

Les nuits suivantes, la panthère réitère ses visites, harcelant tout particulièrement le Hollandais dont la terreur ne fait que croître. Les apparitions de Neris sous forme animale gagnent progressivement en violence pour forcer la restitution des papyrus. Son comportement vis-à-vis des investigateurs dépend de la manière dont ils interfèrent avec sa mission et semblent soutenir l'archéologue. Neris poursuit les rites noirs tant qu'ils sont en Égypte et tente de tuer toute personne qui veut quitter le pays avec les rouleaux.

Voir page 88, « Le dilemme », pour un éventail d'événements supplémentaires, et les conclusions possibles en ce qui concerne Vanheuvelen, Neris et les papyrus.

Le temple de Bast

Une fois suffisamment effrayé par l'invasion des chats, la femme mystérieuse et la panthère noire, Vanheuvelen accepte de conduire les investigateurs dans le temple où il a trouvé les papyrus. A vous de décider s'il est prêt à les restituer ou pas.

Le temple est caché dans le Vieux Caire. Le chemin le plus discret passe par un passage étroit au fond d'une triste ruelle ; ce boyau tourne et bifurque avant de traverser le couloir d'un vaste bâtiment. Il faut ensuite escalader un toit pour plonger dans le sol avec un escalier étroit et abrupt. Avec Vanheuvelen pour seul guide, les investigateurs atteignent le temple sur une réussite de Volonté d'un joueur pris au hasard.

Sans le Hollandais, ses seules indications orales permettent de trouver le temple sur une réussite spéciale au test de Volonté. Un investigateur astucieux peut doubler ses chances : sur un test réussi d'Intuition, il songe à suivre un pieux matou dans ses calmes pérégrinations.

Qu'ils soient avec Vanheuvelen ou non, les investigateurs ne rencontrent pas grand monde, et personne qui admette connaître un tel lieu impie. Les chats sont, eux, omniprésents.

Le temple souterrain est un grand espace en dôme d'une douzaine de mètres de diamètre. Les murs ne sont que niches et recoins où les adorateurs félins se perchent et se tapissent, leurs yeux sages et étranges reflétant la lueur des braises. Il n'y a qu'une seule entrée. Adossée au mur du fond, une statue haute de plus de 2 mètres représente une magnifique femme à tête de chat. Si nécessaire, un test réussi de Sciences humaines : anthropologie ou Sciences humaines : archéologie identifie l'antique déesse égyptienne Bast, parfois nommée Pasht ou Bubastis. La statue est taillée dans un unique bloc d'obsidienne. Une réussite de Trouver Objet Caché permet de repérer le contour d'un tiroir entre ses pieds ; c'est là que Vanheuvelen a trouvé les papyrus. Un petit brasero brûle faiblement devant la statue, projetant des ombres sur les murs blanchis à la chaux.

À l'arrivée des investigateurs, 2D10 chats sont déjà présents. Si l'un d'entre eux est attaqué ou brutalisé, les autres se jettent sans pitié sur les intrus. À chaque round, 1D6 autres félins se joignent à la bagarre, sortis d'on ne sait quelle cachette.



Neris

(Indépendant/neutre)

Neris est la prêtresse du culte de Bast. Sous sa forme humaine, elle apparaît comme une jeune femme d'une extrême beauté, aux cheveux d'un noir de jais coupés à la mode occidentale des années 20. Difficile d'ailleurs de dire si elle est d'origine européenne ou bien égyptienne - les formes fines de son visage et son teint légèrement halé ne permettent pas de faire la différence. Bien qu'elle puisse être totalement enjôleuse ou terriblement colérique, son regard ne semble jamais se départir d'une sorte de langueur.

Sous cette apparence très séduisante (probablement 22 ans) se cache en fait une redoutable créature dont la vraie nature ne sera jamais révélée, mais qui peut se transformer en une panthère surnaturelle pour déchaîner sa colère – ou celle de sa déesse. Neris n'abandonnera jamais son objectif mais aura un comportement très félin, s'amusant à jouer avec ses victimes et préférant des tours et des détours plutôt qu'une action directe et brutale.

Neris - Prêtresse de Bast, panthère-garou (forme humaine)

Niveau : ordinaire
(cf. tableau p. **306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou p. **206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Points de Magie	19
Santé Mentale	46

Compétence spécifique (ou spéciale)
Avoir l'air humaine avec charme 90%

Compétences

Athlétisme	80%
Discrétion	85%
Sciences occultes	05%
Vigilance	95%
Mythe de Cthulhu	05%

Langues

Langue maternelle (Arabe)	90%
Anglais	35%

Sortilèges : Contacter Bast, Instiller la Peur, Invoquer/Contrôler un Chat

Combat
• Bagarre 85%

Neris
Sous forme de panthère noire

CON	15	Endurance	75 %
DEX	24	Agilité	99 %
FOR	18	Puissance	90 %
TAI	18	Corpulence	90 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	19	Volonté	95 %

Valeurs dérivées

Mouvement	10
Impact	+4
Points de Magie	19
Points de Vie	17

Compétences

Discrétion	99 %
Écouter	95 %
Pister	99 %
Se Cacher	99 %
Trouver Objet Caché	95%

Combat

- Griffes (x 2) 65%
  Dégâts 1D6+imp
- Lacérer* 80%
  Dégâts 2D6+imp
- Morsure 50%
  Dégâts 1D10

* Si les deux griffes touchent dans un même round, la panthère maintient sa prise, mordant et lacérant à chaque round qui suit.

Protection : 1 point de peau
Sortilèges : Contacter Bast, Instiller la Peur, Invoquer/Contrôler un Chat.

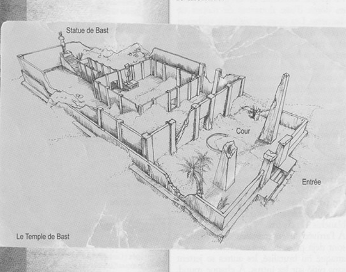
Dans ce sanctuaire sacré, la mort d'un chat déchaîne la vengeance de Bast. La déesse transforme 1D6 matous en grands félins assoiffés de sang. Ces lions et panthères n'ont qu'une idée en tête : exterminer les profanateurs en les poursuivant jusque dans la rue si nécessaire.

Des investigateurs qui se tiennent tranquilles peuvent observer les allées et venues de dizaines, voire de centaines de chats. Chaque heure, il y a 10% de chances pour qu'une humble suppliante humaine entre dans le temple. Elle est surprise d'y voir d'autres gens, mais elle n'est là que pour demander la bienveillance de la déesse. Questionnée (en arabe), elle explique qu'elle est venue prier pour son chat, disparu depuis plusieurs jours. Elle espère que Bast pourra lui ramener son compagnon ou veiller au repos de son âme. Elle ignore tout du culte de Bast. Elle sait simplement, qu'il y a bien longtemps, sa grand-mère lui a parlé de ce lieu.

Le dilemme

Comment les investigateurs traitent-ils leurs poursuivants félins ? Comment interpréter Vanheuvelen et Neris ? Vanheuvelen doit finir sa traduction et diffuser les papyrus pour se faire un nom. Neris veut les récupérer pour rétablir l'ordre sacré du sanctuaire. Ces deux objectifs sont totalement opposés.

Vanheuvelen ne rend pas sa trouvaille, sauf blessure grave ou grande frayeur. Les investigateurs devront peut-être le convaincre du péril qui le menace.



Le Temple de Bast

Neris se manifeste un ou deux jours après la première rencontre des investigateurs et du Hollandais. Elle cherche d'abord, pendant deux ou trois jours, à récupérer les rites noirs par la peur. Puis elle devient plus violente, plus meurtrière.

Si l'archéologue est tué, Neris ne saura pas où sont cachés les papyrus et pourrait alors garder un œil sur les investigateurs. S'ils trouvent les documents, ils seront à leur tour exposés au fléau des chats. Si Neris tue Vanheuvelen, les investigateurs perdent 1D4 points de SAN pour leur incapacité à le sauver de son destin (aucun pour la découverte du cadavre).

Si Neris est tuée sous l'une ou l'autre de ses formes, le meurtrier subit la colère de Bast, qui venge implacablement sa fidèle prêtresse.

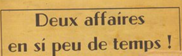
La déesse chat peut contrôler tous les chats de la ville si elle le désire. Comme un chat, elle aime à jouer avec ses victimes. Les animaux se contentent d'abord de les suivre, puis ils menacent et finissent par attaquer. Ce harcèlement coûte 0/1 point de SAN par jour à la cible. Si un des chats persécuteurs est tué, les troupes suivantes se renforcent de plus gros félins : des lions et des panthères. Cette malédiction ne prend fin qu'avec la mort du meurtrier, que les papyrus soient restitués ou non. Bast poursuit sa victime où qu'elle aille dans le monde éveillé. Même les Contrées du Rêve ne sont pas un refuge.

Une fois les voleurs hors du pays, Neris sera impuissante et elle est prête à tuer pour empêcher cette fuite. Mais si elle échoue et que les rites noirs sortent d'Égypte, c'est l'implacable Bast qui prend la relève, comme décrit précédemment. La déesse finira bien sûr par triompher, mais Vanheuvelen et/ou les investigateurs auront eu assez de temps pour traduire entièrement les rites noirs de Luveh-Keraph.

Dans l'intérêt général, mieux vaudrait que les investigateurs convainquent Vanheuvelen de restituer les parchemins. Cela représente un gros travail de persuasion. L'archéologue n'est rien sans ces papyrus ; il est obstiné et désespéré. Une fois qu'ils les auront été remis à Neris ou rapportés au temple, le Hollandais n'a plus rien à craindre pour sa vie.

Si Vanheuvelen survit à ce scénario, il peut seconder ou accompagner les investigateurs, mais ceux-ci devront prendre en charge les dépenses de l'infortuné Hollandais.

Vanheuvelen reste loyal à l'expédition Clive ; il ne fera rien qui puisse offenser ou contrarier Clive et sa clique. Il est même assez stupide pour trahir ses nouveaux amis, dans l'espoir de regagner l'estime de Clive.



Les Masqu
de Nyarlath



Caire

La venue des investigateurs au Caire est probablement liée à Faraz Najir. Ce dernier pourra leur fournir des informations sur la Fraternité Noire et l'expédition Carlyle. En parallèle, ils pourront découvrir les légendes liées au Pharaon Noir et à la Reine Nitocris auprès du Dr. Kafour au Musée Egyptien. Celle-ci est sur le point d'être ressuscitée par les adorateurs de la Fraternité. Enfin ce chapitre marquera la rencontre des investigateurs avec Nyarlathotep ; dans son sanctuaire ils découvriront ses intentions.




ISBN 978-2-917994-44-3





Les Masques de Nyarlathotep

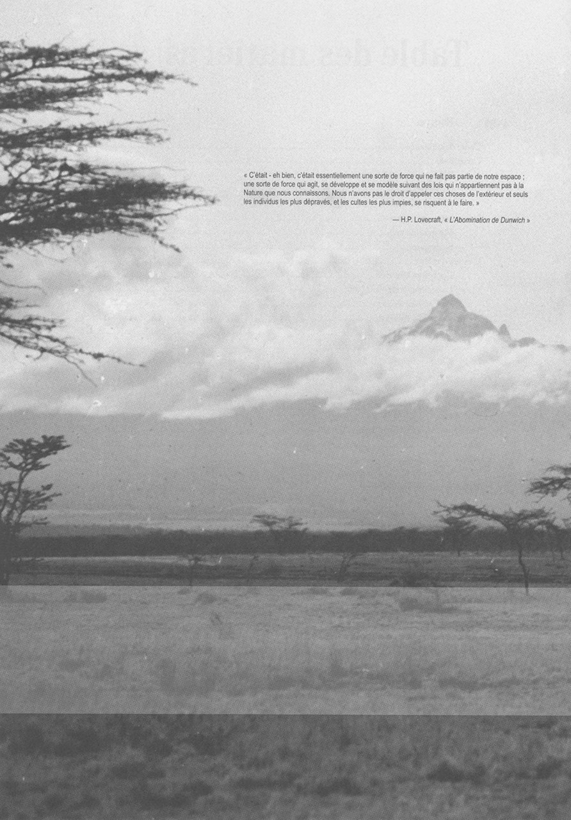
Kenya



L'Appel de Cthulhu

Éditions Sans-Détour

Table des matières



« C'était - eh bien, c'était essentiellement une sorte de force qui ne fait pas partie de notre espace ; une sorte de force qui agit, se développe et se modèle suivant des lois qui n'appartiennent pas à la Nature que nous connaissons. Nous n'avons pas le droit d'appeler ces choses de l'extérieur et seuls les individus les plus dépravés, et les cultes les plus impies, se risquent à le faire. »

— H.P. Lovecraft, « *L'Abomination de Dunwich* »



Kenya

Kenya

Nous sommes en été, enfoncés au cœur du Kenya. Voyage pour vos sens.

- **Visuel, couleurs.** Tous les tons de vert foisonnants entre grands lacs et monts vertigineux au lointain.
- **Visuel, formes**. Un arbre parasol au milieu d'une immense savane avec en toile de fond, pointant haut hors de cette plaine un pic montagneux enneigé.
- **Sons.** Chants ethniques sur un fond d'ambiance naturel, mélange de vent et de cris d'animaux aussi divers que variés.
- **Odeurs.** Les bourrasques vous amènent des bouffées d'odeur de terre et de verdure.
- **Toucher**. Tiédeur agréable alternant avec la fraîcheur des hautes altitudes.

Cadre & Ambiance

Repas traditionnel kényan

La cuisine est l'un des aspects les plus remarquables de la culture kényane. En effet, chaque spécialité culinaire est souvent accompagnée d'une légende locale. Les investigateurs ne devront pas quitter le pays sans avoir goûté au très populaire « irio kikyuu ». Une sorte de ragoût à base de pois, pommes de terre et maïs, parfois accompagné de bananes vertes et épicé de pili-pili. Pour finir, les fruits les plus courants sont la papaye et la banane. Le repas sera accompagné de bière de mil locale (toujours blonde), servie tiède.

L'Afrique, terre de contrastes. Des déserts secs et brûlants sous un soleil torride – mais aussi des plaines immenses, des jungles luxuriantes, de vastes savanes, de larges fleuves, des cascades monumentales. Des paysages à couper le souffle où les richesses naturelles sont partout. Depuis des siècles, cette terre a attiré des aventuriers en quête de gloire et de fortune.

Généralités

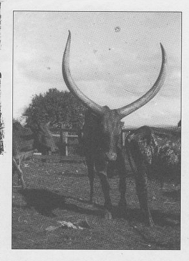
Présentation & Histoire récente

À la fin de la Grande Guerre, suite au traité de Versailles, la Grande-Bretagne prend officiellement le contrôle de plusieurs colonies allemandes. Le Kenya en fait partie. Cette décision agite la communauté africaine qui n'a pas été consultée. Ils ne souhaitent plus être entraînés par des pays gouvernants : des milliers d'Africains sont morts pour une cause qui n'était pas la leur. L'indépendance devient un point essentiel pour les Africains qui réalisent les conséquences du règne colonial.

Les premières réclamations sont initiées par les Kikuyus qui demandent l'amélioration de leurs conditions de vie.

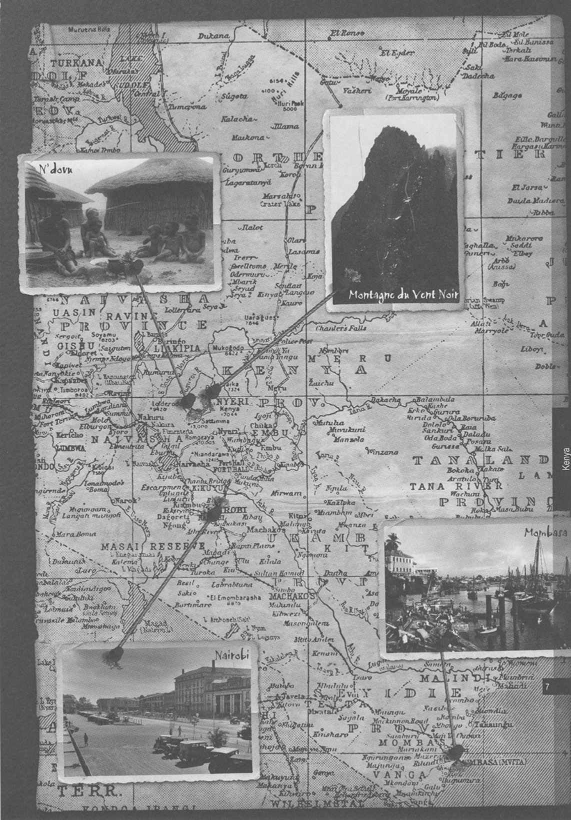
En 1921, plusieurs associations politiques sont créées pour faire reconnaître les droits des Africains, mais la majorité des colons restent partisans de l'Afrique de l'homme blanc. Le conflit est inévitable. Jusqu'au début des années 30, de nombreuses confrontations vont opposer la police coloniale britannique et les manifestations africaines, entraînant la mort de nombreux d'entre eux.

À la même époque, de nombreux grands chasseurs blancs réalisent que l'abondance des terres du Kenya n'était pas sans limite. Le permis de chasse est instauré et les premières réserves d'animaux sauvages sont fondées. Ainsi naissent les balbutiements de la gestion de l'environnement.

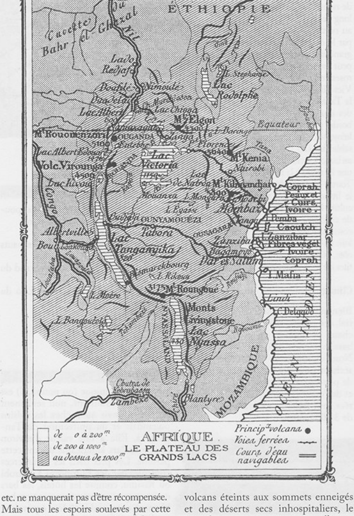


Le colonialisme

Toutes les colonies britanniques ont pratiqué la discrimination raciale, mais le joug du sahib blanc a été très diversement ressenti par ceux qui devaient le subir. Après tout, les conflits raciaux, hiérarchies et castes héréditaires existaient avant l'arrivée de l'Empire (et ont bien souvent perduré après son départ). Beaucoup ont été séduits par la promesse étrangement démocratique du Commonwealth, une prospérité commune protégée par la puissance et la stabilité de la Couronne. Pendant la Grande Guerre, les portes-parole britanniques ont systématiquement laissé entendre que la participation à l'effort de guerre des Indiens, Africains,


N'dovu
Montagne du Vent Noir
Mombasa
Nairobi
TURKANA
NAIVASHA
UASIN
PROVINCE
LAIKIPIA
MERU
KENYA
NYERI PROV.
EMBU
TANALAND
TANA RIVER
PROVINCE
MASAI RESERVE
MACHAKOS
MALINDI
MOMBASA
TERR.
Kenya





etc. ne manquerait pas d'être récompensée. Mais tous les espoirs soulevés par cette propagande ont été ensuite réduits à néant. Après la guerre, l'Angleterre ne s'est plus préoccupée que de ses problèmes internes. De véritables mouvements nationalistes ont commencé à voir le jour dans tout le Commonwealth, tout particulièrement en Inde et en Afrique, pour exiger l'exécution des promesses non tenues et plus encore. Dans le même temps, les colons européens s'attachaient avant tout à renforcer leur position.

Géographie

La géographie kényane est variée et diverse. Les terrains vont des denses forêts tropicales à des savanes herbeuses, des côtes infestées de mangroves, des volcans éteints aux sommets enneigés et des déserts secs inhospitaliers, le tout dans un pays traversé par l'équateur. Certaines régions du Kenya sont facilement accessibles. C'est le cas de la côte et de ses nombreux ports swahilis et villes insulaires arabesques.

L'altitude au Kenya s'élève d'Est en Ouest grâce à la vallée du Rift, qui a créé ces montagnes et ces lacs. Le mont Kenya (5 199 m) qui est le plus haut sommet du pays est un volcan éteint au sommet enneigé toute l'année. Le mont Longonot s'élève à 2 700 m environ. Sur les flancs de ces montagnes se trouvent des forêts dites primitives et équatoriales. En moyenne altitude se trouvent les zones de cultures comme le thé et le café. Les plaines se trouvent sur la partie est du pays et sont occu-

pées principalement par les savanes. Grâce à la vallée du Rift de nombreux lacs se sont formés le long de cette faille, tel le lac Turkana au nord du pays. Ce lac est bordé par le désert de Chalbi et est d'un grand intérêt ornithologique, où l'on peut trouver entre autres flamants roses, marabouts et pélicans. Le lac Victoria, que le Kenya partage avec la Tanzanie et l'Ouganda, est l'une des sources du Nil. L'océan Indien borde plus de 500 km de côtes kényanes, constituées de plages de sable fin. Les îles Funzi s'étendent au large. La ville de Mombasa est en réalité une île reliée à la terre ferme par des ponts. Toutes les terres légèrement en retrait sur le littoral sont des terres arables où l'on cultive beaucoup de bananes, de mangues, de cocotiers et de frangipaniers. Nairobi, construite sur un terrain à haute altitude, loin de l'incessante chaleur tropicale de la côte, Nairobi est entourée de champs fertiles où les céréales poussent toute l'année.

Climat

Bien que le Kenya soit un pays équatorial, des climats très variés y coexistent : chaud et humide sur la côte (Mombasa) ; torride et quasi désertique au Nord, où souffle un vent violent et desséchant ; très agréable dans les régions de plateaux et de montagnes du centre et de l'ouest (Nairobi), même si les soirées sont fraîches, et froides au-dessus de 3 000 mètres.



Mois	Jan	Fev	Mar	Avr	Mai	Juin	Juil	Août	Sep	Oct	Nov	Dec
T max. (°C)	26	27	27	25	24	23	22	23	25	26	24	25
T mini. (°C)	13	13	14	15	14	12	11	11	11	13	14	14



Informations pratiques

Vie quotidienne

Langue(s)

Les langues, en plus de l'anglais, pouvant être croisées dans ce chapitre :
- **Gikuyu**
- **Nandi** : langue parlée dans les hauts plateaux de l'Ouest du Kenya
- **Kiswahili** : langue bantoue du sud du Kenya
- **Luo** : langue parlée par les Luo du Kenya
- **Somali**

Et aussi :
- **Kamba**
- **Galla**

Monnaie

La livre britannique (ou pound, £) est la monnaie commune, non seulement au Kenya, mais aussi chez les voisins ougandais et du protectorat du Tanganyika. Elle a une valeur d'environ quatre dollars américains durant cette période. Les prix dans les commerces contrôlés par des Européens à Nairobi ou Kisimu, comme les hôtels, les bars ou les magasins européens, sont probablement comparables à leur équivalent en Angleterre.

L'importante population indienne crée une économie secondaire, centrée sur la vente de nourriture, de vêtements et de biens manufacturés. Dans leurs bazars ou leurs échoppes du quartier indien, les fromages, la viande, les chaussures, les costumes, les couvertures, le thé, la paraffine, les épices, les cigarettes et les machettes s'avèrent beaucoup moins chers. De même, les nombreux Africains engagés comme domestiques ou dans les fermes réduisent significativement le prix de la main-d'œuvre. Si les investigateurs engagent des guides ou des porteurs, ils les trouveront relativement bon marché.

Banque

Après la grande guerre, l'Empire Britannique renforce sa présence dans le pays. Les grandes banques (Barclays, Lloyds etc.) sont encouragées à s'y développer. En 1920, les villes les plus importantes sont dotées d'au moins une banque anglaise.



La Nairobi National Bank of India

Douanes

Les bureaux des douanes sont gérés par le gouvernement britannique. En 1920, leur rôle se limite au contrôle de passeports, à l'approbation de visas et licences commerciales, pour les visiteurs arrivant au Kenya. Les citoyens de la Couronne et de ses colonies reçoivent des visas de trois mois ou des visas d'immigration ; tous les autres reçoivent des visas d'un mois.

Forces de l'ordre

Leur organisation est celle de l'empire britannique, dépendant du bureau du gouverneur. Principalement basés dans les grandes villes, les quelques centaines d'officiers (citoyens britanniques, indiens ou africains indigènes) chapeautés par des blancs, traquent les criminels qui seront jugés dans des cours de style britannique, puis enfermés dans des prisons locales. Quelques détectives, postés à Nairobi et Mombasa, travaillent avec le Britain's Criminal Investigation Department (CID) de Scotland Yard, Londres.

Port d'arme

Le Kenya est une colonie britannique en 1925. Le port d'arme n'est pas véritablement réglementé, car on se trouve dans une situation proche du far-west en réalité. Les armes doivent faire l'objet d'une déclaration, mais pas le port. Il est fréquent de voir des hommes armés (surtout des blancs) mais également des Africains, dont le métier est d'être porteur d'arme. Ce sont des servants des blancs, mais leur rôle ne consiste pas qu'à porter les armes, ils savent très bien s'en servir également.

Notez qu'en général, le meurtre d'un Africain par un blanc n'est pas vraiment considéré comme un crime par la justice britannique, le contraire, lui, n'est pas du tout vrai.

En tout cas, personne ne sera offensé de voir les investigateurs se balader armés tant qu'ils sont de nationalité américaine ou européenne, car les attaques de fauves - en particulier de lions - sont encore monnaie courante, il faut donc que tout un chacun puisse se défendre face à cette nature hostile.

Les armes disponibles sont surtout des fusils de chasse et des armes de poing britanniques. Les armes automatiques ne sont accessibles qu'aux militaires dans l'exercice de leurs fonctions - et seront confisquées en cas de déclaration.

Communications

Dans les années 20, le téléphone est peu répandu au Kenya et quasiment introuvable lorsque l'on sort des grandes villes. La poste centrale reste le meilleur moyen de communiquer. L'international reste à portée des investigateurs, que ce soit par courrier, télégramme, colis ou poste restante.

Journaux

- **Mombasa Times** : Journal en langue anglaise, distribué à Mombasa.
- **East African Standard** : Journal en langue anglaise, distribué à Nairobi
- **L'Étoile de Nairobi**, seul journal indépendant en anglais.
- **The Leader** : Journal politique qui vise la défense des intérêts des colons.
- **Muigwithania (La Réconciliation)** : Ecrit en gikuyu, la langue des Kikuyus, il est publié à Nairobi en 1925. Pendant un temps, il sera édité par le futur président ; Jomo Kenyatta.

D'autres journaux gérés par des Africains sont fondés durant cette période. Le gouvernement colonial britannique s'efforce de censurer et interdire ces publications, avec une réussite variable. Si des investigateurs

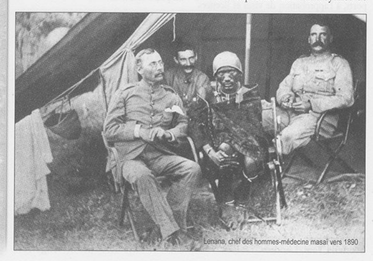
blancs sont vus lisant des journaux africains, ils risquent de s'attirer les foudres de la communauté Blanche.

Religion(s) et croyances

Il y a trois systèmes de croyance religieux principaux en Afrique de l'Est : l'animisme et l'adoration des ancêtres pratiqués majoritairement à l'intérieur ; l'islam sur la côte, et le christianisme apporté aux Africains par les missionnaires européens. De nombreux convertis à l'islam ou à la chrétienté ont conservé des croyances et des pratiques provenant de leur culture et leur éducation animistes.

Chaque groupe tribal a sa propre forme de religion animiste africaine. Il en existe donc littéralement des milliers de formes sur le continent. On peut cependant faire quelques généralisations. La plupart croient qu'un être suprême a créé l'univers, mais que les affaires des humains lui importent peu. On peut toutefois communiquer avec les dieux mineurs par l'intermédiaire de sacrifices d'animaux, de nourriture ou d'objets manufacturés. Les ancêtres peuvent également protéger la tribu.

La réincarnation et la magie jouent un rôle important dans la croyance de

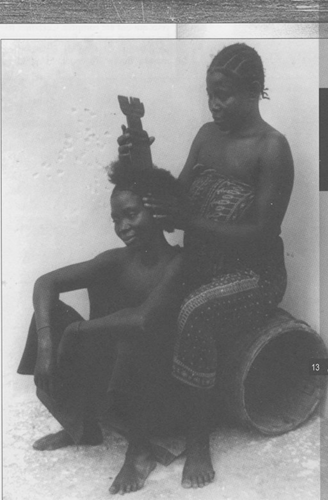


Lenana, chef des hommes-médecine masaï vers 1890

toutes les tribus. Certains Africains pensent que leurs rois tribaux étaient des dieux, qui étaient souvent trop saints pour parler directement à leurs sujets et devaient s'exprimer par un porte-parole pour donner ses ordres. Les sociétés secrètes fondées sur l'âge, le sexe ou d'autres facteurs sont un autre aspect courant de la vie tribale.

Les hommes-médecine (et à l'occasion les femmes-médecine), qui sont appelés des docteurs en sorcellerie par les colons, sont des membres essentiels de leurs tribus. Leur rôle en tant que spécialiste de la religion est d'entretenir, de célébrer et de restaurer (si nécessaire) la relation entre la tribu et les dieux. Les gens consultent les hommes-médecine pour des raisons médicales aussi bien que sociales ou morales. Les hommes-médecine communiquent régulièrement avec les dieux par l'intermédiaire des « morts-vivants », qui les entendent mieux que les mortels. Souvent, le contact se fait par la divination, avec des graines jetées sur des bols ou des planches à oracle, ou en entrant dans des transes prolongées. Les hommes-médecine portent des costumes distinctifs et possèdent un masque, qui dissimule et révèle à la fois des pouvoirs violents et bienveillants.

Vivant sur les plaines, les Africains de la vallée du Rift ont conscience des dimensions de leur monde. Ils perçoivent la majesté d'éléments naturels comme les montagnes, les lacs, les rivières et les rocs.



Personnages type du Kenya

L'essentiel des références ci-dessous sont tirées du livre *La ferme africaine* de Karen Blixen.

Anglais
- M. Arthur - Médecin d'hôpital
- Berkeley Cole - Créateur du Muthaiga Club, beau-frère de Lord Delamere
  Galbraith Cole - Frère du précédent
  Charles Bulpett - Aventurier et sportif à la retraite
- Lord Delamere - Propriétaire terrien, l'un des hommes les plus influents de la colonie britannique
- Denys Finch Hatton - Chasseur, aventurier
- Hugh Martin - Fonctionnaire, administration des domaines
- Nichols - Contremaître
- Duncan - Grand épicier de Nairobi

Indiens
- Jevanju - Riche commerçant
- Suleiman Vorges - Riche commerçant
- Allidina Visram - Riche commerçant
- Pooran Singh - Forgeron (sans rapport avec Ahja Singh, ce nom indien est très commun)
- Ali Khan - Voiturier
- Cholem Hussein - Marchand de bois
- Patel - Chef de gare

Ils leur donnent le nom de divinités censées vivre à l'intérieur de ces éléments. Ce sont donc des sites sacrés. Le mont Kenya est un exemple. Malgré la multitude de dieux, les esprits sont les êtres surnaturels les plus courants dans l'animisme africain. Presque tous les groupes tribaux croient que, lorsqu'une personne meurt, elle devient l'un d'eux. Ils y croient autant qu'ils croient qu'un enfant grandit pour devenir un adulte : c'est inévitable. Les esprits sont partout, invisibles à moins qu'ils ne choisissent de se montrer. Grâce à leur magie, les hommes-médecine parviennent à contrôler, communier ou repousser les esprits. Parfois, pour guérir une maladie, ils sacrifient des animaux ou emploient des herbes ou des substances magiques pour combattre les esprits ennemis ayant fait tomber malade son patient.

Les Africains sont également superstitieux. Compter des gens ou du bétail est censé porter malheur pour beaucoup d'Africains de la vallée du Rift, qui craignent que la malchance poursuive ceux qui ont été comptés. Certaines tribus pensent que les femmes enceintes ne doivent pas avoir de fer dans leur maison durant l'accouchement, le fer attirant la foudre. Les Kikuyus croient aussi qu'il est dangereux de toucher un cadavre. Ils laissent leurs morts dans la nature pour que les animaux les dévorent plutôt que de les enterrer. D'autres tribus pensent que la naissance de jumeaux ou de triplés était signe de malheur, et ils tuent les enfants. La mort était presque toujours vue comme l'œuvre de la sorcellerie, de la magie ou d'une malédiction, plutôt que comme un phénomène naturel.



Une publicité pour les chemins de fer Ougandais



Sur la route ralliant le Kenya à l'Ouganda

Kenya

Se déplacer

- **Le chemin de fer ougandais** : C'est le premier moyen de transport. Il part chaque jour de Mombasa jusqu'au lac Victoria, deux jours plus tard. En dehors de la vitesse, la ligne est la façon la plus économique d'entrer et sortir de la colonie.
- **Les bateaux à vapeur** : Ils sont cantonnés aux lacs Edwards et Albert, permettant le commerce avec le Congo belge. Dans le reste du pays, les rivières sont trop étroites ou trop accidentées pour autoriser ce mode de transport.
- **Automobile** : Dans les années 20, il y a plus d'automobiles par habitant blanc au Kenya (particulièrement à Nairobi et à Mombasa) que n'importe où ailleurs dans le monde. La plupart sont importées d'Europe. Les chevaux ne survivent pas longtemps en Afrique, alors que les automobiles buveuses de pétrole n'ont pas ce problème.

• **Autres moyens de transports** : vélos, tricycles, taxis, chameaux et ânes (les éléphants ne sont pas domestiqués comme chez les Indiens).
Le Kenya ne disposera d'aucun moyen de transport aérien avant 1931.

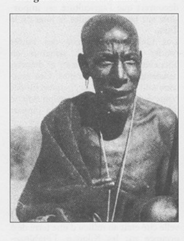
Centres d'intérêt

Les tribus kényanes

Le Kenya est habité par soixante-dix tribus différentes qui coexistent dans les frontières imposées par la Grande-Bretagne. Chacune possède sa culture et sa langue.
Nous vous présentons ici les tribus les plus significatives pour cette campagne : Akamba, Galla, Kikuyu, Masaï, Nandi et Somalien.

Akamba

Les Akambas vivent dans la région à mi-chemin entre Mombasa et Nairobi. Traditionnellement, ce sont des marchands qui gèrent un vaste réseau de caravanes et de routes commerciales. Les premiers explorateurs européens ont engagé les Akambas dans la deuxième moitié du dix-huitième siècle pour les guider vers l'intérieur. Les Akambas vendaient autrefois de l'ivoire à Mombasa et dans d'autres villes côtières swahili en échange de tissu, de verrerie, de bétail et de fil de fer. Dans les années 1920, les chasseurs blancs empiètent sur leur territoire, ce qui provoque de nombreux conflits de petite échelle.
Les marchands akambas se sont aventurés dans tout le pays. Les Britanniques les considéraient comme les guides idéaux pour leurs expéditions. Plus tard, les Britanniques reconnaîtront l'habileté au combat des Akambas, et les recruteront à tour de bras pour combattre dans la Grande Guerre, beaucoup y perdront la vie. Ils sont également les recrues les plus courantes dans les rangs de la police. Comme la plupart des tribus kényanes, les Akambas suivent des cérémonies d'initiation pour marquer le passage à l'âge adulte. Leurs temples sont un trait caractéristique des Akambas. Ils sont souvent entourés d'un anneau d'arbres, dont ils disent qu'il ne faut jamais le couper. Ils considèrent ces endroits comme des sanctuaires spirituels pour les gens et les animaux.
• **Type :** chasseurs-ramasseurs, bergers
• **Langues communes :** kamba



Galla

Les Gallas sont des bergers semi-nomades, vivant dans la brousse du sud-est


Les Gallas au Jardin Zoologique d'Acclimatation.

Kikuyus
- Kamante Gatura - Eleveur de chèvre
- Kitau - Serviteur
- Nyori - Enfant
- Esa - Ancien, chef de village
- Mariammo - Femme d'Esa
- Fatoma - Femme d'Esa
- Jambo - Guerrier
- Kabero - Cuisinier
- Kaninu - Squatter
- Waweru Wamaï - Gardien de chèvre
- Jogona Kanyagga - Ouvrier
- Wanyanguerri - Enfant
- Wamboï - Jeune femme
- Kinanjui - Grand chef
- Kioy - Fils de Kinanjui
- Mauge - Squatter riche, propriétaire de bétail
- Ereri - Vieillard, membre du kyama
- Karthegu - Ancien, membre du kyama, riche squatter
- Wanaina - Vieillard pauvre
- Jama - Femme
- Bilea - Femme
- Kemosa - Cuisinier
- Kanuthra - Chauffeur
- Ndwetti - Vieillard
- Muthaiga - Jardinier
- Kamau - Garçon d'écurie
- Karomenja - Enfant sourd-muet
- Malima - Porteur
- Sar Sita - Porteur
- Chota - Ouvrier
- Kategu - Squatter

Somalis
- Farah Aden - Contremaître
- Ismaïl - Porteur de fusil
- Bilea Iso - Serviteur
- Abdullah - Riche vendeur de bête

Autres ethnies
- Knudsen (Danois) - Vagabond
- Père Bernard (Français) - Moine
- Belknap (Américain) - Régisseur de ferme
- Enk Otter (Suédois) - Chasseur
- Emmanuelson (Suédois) - Maître d'hôtel au Norfolk-Hôtel
- Ingrid Lindström (Suédoise) - Femme de propriétaire terrien
- Gustave Mohr (Norvégien) - Propriétaire terrien
- Cheick Ali Ben Salim (Arabe) - Pacha de la côte orientale, installé à Mombasa

Animalerie

Si vous souhaitez exploiter au mieux la variété de la faune kényane, retrouvez un bestiaire africain très complet dans *Les Secrets du Kenya* paru chez Sans Détour. La liste d'animaux ci-dessous y est décrite :

Araignée coloniale	Autruche
Babouin	Buffle
Chacal	Chameau
Chauve-souris	Chimpanzé
Cobra	Crocodile
Éléphant	Flamand rose
Fourmi légionnaire	
Gorille	Girafe
Gnou	Guépard
Hippopotame	Hyène
Lion	Lycaon
Mamba	Okapi
Phacochère	Potamochère
Python	Rhinocéros
Vautour	Zèbre

Antilopes, plusieurs espèces

L'Afrique compte de nombreuses espèces d'antilopes, se différenciant par la taille, le coloris, la forme des cornes, la physiologie et le régime alimentaire. Presque toutes les antilopes vivent en troupeau, utilisant le nombre comme une protection contre les prédateurs comme les lions, les léopards et les humains.

Au Kenya, trois espèces d'antilopes sont largement répandues. La grande gazelle de Grant (Gazella granti), d'un brun sable à l'arrière, avec un ventre et des flancs plus clairs et de longues cornes courbes. L'Impala (Aepyceros melampus), de taille moyenne, qui est une antilope très répandue à la fourrure brun clair, une rayure noire courant au centre de son dos. La gazelle de Thomson (Gazella thomsonii) est l'une des plus petites gazelles d'Afrique ; elle a des cornes courbes, le dos brun et le ventre blanc, séparés par une bande de poils noirs.

Les antilopes ne font qu'une attaque chaque round. Lorsqu'elles fuient, elles peuvent effectuer une ruade avec des chances de succès divisées par deux.

Antilopes Kenyanes (grande taille)

Caractéristiques	Dés	Moyenne
CON	3D6	10–11
DEX	3D6+6	16-17
FOR	2D6+6	13
TAI	3D6+6	16-17
POU	2D6	7

Valeurs dérivées

Mouvement	11
Impact moyen	+2
Points de Vie moyen	14

Antilopes Kenyanes (taille moyenne)

Caractéristiques	Dés	Moyenne
CON	3D6	10–11
DEX	3D6+6	16-17
FOR	2D6+4	11
TAI	3D6+2	12-13
POU	2D6	7

Valeurs dérivées

Mouvement	11
Impact moyen	+0
Points de Vie moyen	12

du Kenya. Ils contrôlaient autrefois une puissante nation en Éthiopie et dans le nord du Kenya, d'où ils ont été chassés par les Somaliens il y a quelque temps. Depuis, ils ont migré plus au sud, dans la région de la Tana. Leur bétail est principalement constitué de bovins et de chameaux, ainsi que des chèvres et des moutons comme sources de nourriture supplémentaire. Les bovins en particulier sont un élément central de leur culture. Ils servent souvent de dot pour la famille du marié. Les bovins sont tués aux mariages et aux enterrements. Le reste du temps, leur lait et leur sang complètent une alimentation faite de maïs, de riz, de haricots et de thé. Les Gallas dépendent de leur bétail, ayant découvert que l'agriculture est impossible sur les terres arides le long de la Tana.

Les Gallas vivent dans des huttes rondes formées d'une armature en bois couverte de tapis tissés et d'herbe, construites par les femmes. Ces maisons sont démontées et chargées sur des bêtes de somme quand la tribu doit se déplacer avec le troupeau. La plupart des Gallas sont musulmans, observant les rites et les fêtes de cette religion.

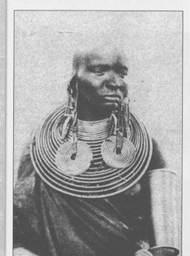
- **Type :** bergers
- **Langues communes** : galla

Kikuyu

Quand les Britanniques établirent leur colonie à Nairobi, ils ne s'inquiétèrent pas une seconde à penser que leur nouvelle cité était au milieu d'une terre déjà occupée par les Kikuyus. L'établissement de la colonie eut des impacts positifs et négatifs sur les Kikuyus. D'un côté, les Kikuyus devinrent la tribu la plus éduquée et la plus au fait du mode de vie européen. Cela leur fournira des compétences utiles lorsqu'ils prendront le contrôle du Kenya après l'indépendance. D'un autre côté, les Kikuyus (suivis de près par les Masaïs) subirent le gros de la persécution britannique, dont l'emprisonnement et l'exécution pour avoir fait part de leurs revendications. Dans les années 20 et 30, ils sont 360 000 et vivent principalement dans les hauts plateaux autour du mont Kenya.

Les Kikuyus sont des éleveurs de bovins ayant migré depuis l'Est au seizième siècle. Voisins des Masaïs, les deux tribus se sont livrées des guerres terribles au cours des siècles. Mais ils ont également connu de longues périodes d'échanges, finissant par partager de nombreux traits culturels. Les groupes familiaux kikuyus forment des clans, dirigés par un conseil d'anciens lourdement influencés par leurs hommes-médecine. Les Kikuyus croient que leur dieu Ngai réside dans le mont Kenya. Ils orientent leurs maisons la porte vers la montagne. Ils n'enterrent pas leurs morts ; ils les laissent dans la nature pour que les prédateurs les dévorent. Les cérémonies d'initiation pour les garçons et les filles impliquent la circoncision et la clitoridectomie. La plupart des Kikuyus sont des agriculteurs, construisant leurs maisons rondes en bois couvert de chaume et d'herbe.

- **Type :** fermiers, bergers
- **Langues communes** : gikuyu, kiswahili



Masaï

Les Masaïs occupent la région à l'est du lac Victoria, dans une zone appelée la plaine du Serengeti. Ce sont des éleveurs de bovins, dépendant étroitement des produits de leurs animaux pour survivre. Les guerriers masaïs prennent grand soin de leurs cheveux, qu'ils nouent et recouvrent d'ocre et de graisse de chèvre. Pour s'assurer que leurs cheveux ne soient pas salis durant leur sommeil, ils posent la tête sur des tabourets de cou en bois.

Comme les Samburus du nord dont ils sont proches, les Masaïs portent des vêtements rouge vif enveloppant et des bijoux corporels. Les hommes portant de longues nattes sont des guerriers appelés morans. Les femmes et les hommes mariés se rasent la tête. Ils portent des bijoux brillants et de l'ocre rouge sur le visage et le corps. Les danses rituelles impliquent souvent de sauter le plus haut possible. Leurs maisons sont des structures carrées construites en bouse

de vache et en branches d'arbre. Tous les Masaïs croient être les vrais propriétaires de tous les bovins du monde. Ils feront tout pour voler les bovins des autres tribus. En raison de leur agressivité et de leur nature belliqueuse, les Masaïs sont l'une des tribus les plus craintes d'Afrique. Les guerriers ayant tué un lion sont distingués par un couvre-chef décoratif et bigarré, ayant la forme d'une crinière, couverte de verreries brillantes et de poils de lion.

• **Type :** bergers
• **Langues communes** : kiswahili



Nandis

Les Nandis (que l'on appellera les Kalenjins à partir des années 50) occupent le côté ouest de la vallée du Rift. Ils sont venus d'Égypte il y a environ vingt siècles. Ils ont amené avec eux le culte du soleil, qu'ils appellent aujourd'hui Asiis. Chaque matin, ils se lèvent avant l'aube et prient devant les montagnes vers l'est jusqu'à ce que le soleil se lève. Ils considèrent le noir comme leur couleur sacrée et le quatre comme leur chiffre sacré. Les Nandis furent le dernier groupe ethnique à être dominé par l'armée britannique. Dans les années 20 et 30, ils composent une grande partie des KAR et des askaris de la police. Essentiellement agriculteurs, les Nandis sont aussi apiculteurs. Le miel ainsi récolté sert pour le commerce et le brassage de bière. La circoncision masculine et la polygamie sont encore couramment pratiquées. Étonnamment par rapport aux autres tribus, leurs hommes-médecine sont le plus souvent des femmes. Comme les Gusiis, ils retirent fréquemment des portions du crâne pour traiter des maux chez les infirmes. Les femmes nandis portent de larges colliers de verreries brillantes autour du cou. Les deux sexes se percent les lobes, puis les écartent pour y porter des billes. Pour se nourrir, ils cultivent le millet et le maïs et élèvent les bovins. Leurs demeures traditionnelles sont faites de bâtons et de torchis, avec des toits pointus en chaume, soutenus par un pôle central.

• **Type :** fermiers, bergers
• **Langues communes** : nandi



Somaliens

Bien que la majorité d'entre eux habitent les pays voisins de la Somalie italienne et de l'Éthiopie, les nomades somaliens constituent une bonne portion de la population kényane. Concentrés dans l'Est et le Nord-est, ils sont éleveurs de bétails et commerçants. La plupart des Somaliens sont divisés en petits clans individuels répartis sur toute la colonie, y compris un nombre conséquent à Nairobi. Presque tous les Somaliens suivent la foi islamique. Ils ont été convertis par des commerçants musulmans entre le septième et douzième siècle. Cependant, à leurs yeux, la loyauté envers le clan est souvent aussi importante que la foi en Allah. Ils sont nombreux à pratiquer la polygamie, épousant jusqu'à quatre femmes en accord avec le Coran. Sur bien des points, ils sont plus proches des Arabes ou des Swahilis dans leur mode vie que des autres tribus d'Afrique. Leur population étant répartie sur une vaste région

Antilopes Kenyanes (petite taille)

Caractéristiques	Dés	Moyenne
CON	3D6	10–11
DEX	3D6+6	16-17
FOR	2D6+3	10
TAI	2D6+3	10
POU	2D6	7

Valeurs dérivées

Mouvement	11
Impact moyen	+0
Points de Vie moyen	11

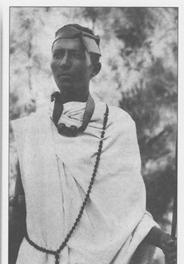
Compétences

Athlétisme : saut	70%
Sentir les prédateurs	35%

Attaques

• Coup de tête 35%
Dégâts 1D8+Impact moyen, selon la taille
• Ruade 60%
Dégâts 1D6+Impact, selon la taille

• **Protection :** 1 point de peau
• **Habitat :** Savane, jungle, lac et rivière

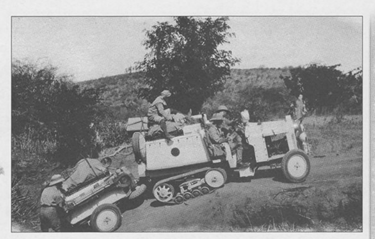


de l'Afrique de l'Est, fractionnée en nombreux clans, il existe plusieurs dialectes de la langue somalienne.
Les Somaliens sont considérés comme étant l'un des plus beaux peuples au monde, avec des traits aquilins et une peau d'ébène. Les vêtements traditionnels sont de longues robes amples. Culturellement, les Somaliens sont calmes et dignes. Ils ont tendance à ignorer les étrangers. Les Somaliens sont un peuple de bergers nomades, dont la culture est centrée sur les chameaux. Certains clans élèvent des bovins et des chèvres dans les régions plus productives. Les femmes et les jeunes enfants s'occupent des moutons et des chèvres et de l'entretien des huttes. Les garçons et les jeunes hommes sont aussi responsables de la surveillance de leurs précieux chameaux. Les ânes gris sont des bêtes de sommes secondaires. Leur alimentation tourne presque entièrement autour du lait et des produits laitiers, avec un supplément de maïs et de riz. Les familles vivent dans des huttes portables confectionnées en jeunes troncs pliés et en tapis tissés. Les huttes du village sont arrangées en cercle, les enclos à bestiaux au centre. Culturellement, les Somaliens enseignent une histoire orale sous la forme de poèmes, déclamant des contes populaires pour se distraire lors des longs voyages à travers la nuit, d'un village à un autre.
Les Britanniques apprécient les Somaliens comme personnel de maison, comme infanterie et comme chefs indigènes engagés dans les expéditions vers l'intérieur. Pour cette raison, des communautés somaliennes sont perchées à la périphérie des villes britanniques.

- **Type :** fermiers, bergers
- **Langues communes :** arabe, somali

La montagne du Vent Noir

Ce sombre mont conique est situé dans les montagnes Aberdare de la vallée du Rift, à 190 km au nord de Nairobi, caché parmi la dense forêt tropicale qui pousse dans les hauteurs. Sur ses pentes de roche abrupte, une piste étroite escalade une partie de la montagne, jusqu'à l'entrée d'une caverne. L'intérieur de la montagne est composé de deux grandes salles. La première est la caverne de la grande prêtresse du culte de la Langue Sanglante. L'autre est le Grand Temple où Nyarlathotep apparaît parfois. Peu d'Européens savent quoique ce soit sur cette montagne.



La Croisière Noire

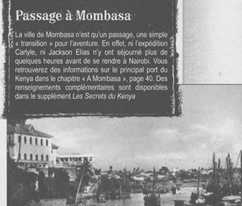
La Croisière Noire est une expédition organisée par Citroën. Elle a pour objectif de traverser le continent Africain en voitures autochenilles pour montrer la compétence Française, et plus particulièrement le savoir-faire Citroën. Partis de Colomb-Béchar en octobre 1924 pour parcourir environ 28 000 kilomètres, l'expédition s'achèvera à Madagascar le 26 juin 1925.
Après un départ groupé des huit autochenilles et une traversée des états coloniaux sous tutelle française, le 19 avril 1925 quatre groupes sont formés pour suivre des routes différentes. Deux des autochenilles, baptisées le Croissant d'argent et le Soleil en marche, partent de Kampala au bord du lac Victoria pour se diriger vers Nairobi, rallier Mombasa puis par bateau Dar es Salam et enfin Madagascar. Le retentissement médiatique est très important, et si les investigateurs se trouvent au Kenya en Mai 1925, ils ne pourront pas manquer de croiser ces véhicules atypiques, voir de pouvoir échanger quelques mots avec leurs passagers sous la responsabilité de Louis Audouin-Dubreuil.

L'objectif de la Croisière est avant tout une aventure humaine et technique inégalée, mais elle a aussi des visées scientifiques, comme la découverte anthropologique et la collecte d'information sur les tribus et les pays. Par la suite s'ajoutera une dimension politique de positivation du colonialisme, et de développement des espaces coloniaux - et en particulier des moyens de communication et de transport.

Nairobi, une ville coloniale

Passage à Mombasa

La ville de Mombasa n'est qu'un passage, une simple « transition » pour l'aventure. En effet, ni l'expédition Carlyle, ni Jackson Elias n'y ont séjourné plus de quelques heures avant de se rendre à Nairobi. Vous retrouverez des informations sur le principal port du Kenya dans le chapitre « A Mombasa », page 40. Des renseignements complémentaires sont disponibles dans le supplément *Les Secrets du Kenya*



À l'époque qui nous intéresse, Nairobi est une ville coloniale récente d'environ 50 000 habitants. Elle s'étend au pied du Mont Kinangop et de la superbe chaîne d'Aberdare. Le Mont Kenya se dresse, lui, un peu plus au Nord et à l'Est. La ville, fondée en 1900, n'était tout d'abord que le dernier relais de chemin de fer (avant les montagnes) où les locomotives pouvaient manœuvrer et se garer. À plus de 1800 mètres d'altitude, la région bénéficie d'un climat relativement doux et sec. Les paysages sont superbes, l'eau abondante et le sol propice à la culture. Les Européens qui suffoquaient à Mombasa n'ont pas manqué de remarquer ces avantages et une colonisation en règle suivit.







Karen Blixen
Propriétaire terrienne
(Neutre/indépendant)

Karen Blixen est propriétaire d'une plantation de café, à 16 kilomètres à l'ouest de Nairobi, en périphérie des domaines privés. Karen Blixen est le vrai nom de l'auteur Isak Denesen, qui a écrit de nombreux livres, le plus fameux était *La Ferme africaine* (en anglais : Out of Africa). C'est une grande femme pour l'époque, au regard profond et sombre. Chapeau à larges bords en feutre, tenues pratiques pour parcourir les étendues sauvages et les plantations, elle sait, quelle que soit la circonstance, garder une allure digne et un sourire discret mais avenant.
Entre 1914 et 1931, elle vit sur un terrain de café, dans une maison appelée Bogani, disposant d'un grand jardin tropical et d'une vue sur les collines Ngong toutes proches. Séparée de son mari peu de temps après leur arrivée dans la colonie, Karen Blixen a géré la ferme par elle-même avec l'aide d'ouvriers kikuyu et somaliens, le plus fidèle d'entre eux étant son boy, Farah. De l'autre côté d'une petite rivière s'étendent les terres masaïs. Blixen gagne le respect des

Jusqu'en 1920, le Kenya est officiellement le Protectorat Britannique d'Afrique Orientale. Il devient ensuite la Colonie du Kenya et y gagne une certaine autonomie. Son allégeance reconnaissante n'en reste pas moins acquise à la Couronne et celle-ci supervise l'essentiel de ses relations extérieures. Deux bataillons réguliers en mal d'effectif y sont en garnison. Une police paramilitaire emploie un bon millier d'agents, généralement des Noirs et des Indiens commandés par des officiers blancs.
Avec une population de 50 000 personnes, dont un dixième d'Européens, les investigateurs trouveront aussi que la cité est petite et manque des services spécialisés que l'on trouve dans des villes plus grandes comme New York, Londres, Paris, Sydney ou San Francisco. Nairobi est le siège du gouvernement du Kenya, qui applique un système de classe à trois niveaux fondé sur la race. Les Européens tiennent le pouvoir, dirigent et possèdent les entreprises, offrent les safaris et cultivent les fermes. Au-dessous, les Indiens ont pris le rôle d'artisans et de classe moyenne ; on les retrouve dans les postes, les gares et les postes administratifs mineurs. Les Indiens sont également des entrepreneurs possédant des camions ou des boucheries, fabriquant et vendant des chaussures et des vêtements. De façon générale, ils sont devenus les marchands et les prêteurs de la ville. Les Africains de la classe inférieure travaillent dans les fermes, sont domestiques ou, le plus souvent, ont des tâches physiques comme la construction de bâtiments et de routes, les semailles ou le transport de lourdes charges. De nombreux Africains se sont retrouvés soldats de rang dans les King's African Rifles.

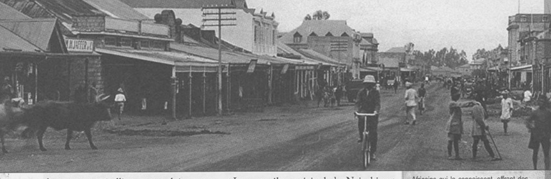


Histoire récente

Pendant ses 10 premières années, Nairobi se heurte à plusieurs problèmes : une extension rapide et incontrôlée, des routes en très mauvais état (transformées en bourbiers dès les premières pluies) et d'importants problèmes sanitaires. L'insuffisance de ressources menace la population d'épidémies ou autres maladies comme la peste, la variole, la tuberculose ou le paludisme. Avec l'accroissement constant de la population, la ville va rapidement s'étendre et intégrer de petits villages voisins. En 1905, quand Nairobi devient la capitale du Kenya, la ville compte environ 10 000 habitants. En 1920, année où le Kenya est considéré comme colonie Britannique, on compte près de 20 000 habitants dont 70% d'Africains, 20% d'Asiatiques et 5% d'Européens.

Une ville née de la colonisation

Nairobi est une ville née de la colonisation et ce caractère colonial l'a marquée dès le début de son histoire. La ségrégation des différentes populations dans les quartiers et la prise de position de la communauté blanche sont des faits qui marqueront autant le développement urbain que les mémoires. En effet, la communauté blanche de Nairobi tient beaucoup à sa position dominante et à ses droits - par rapport aux populations d'origine africaine et asiatique, mais aussi à la métropole. La ville est construite en secteurs (quartiers), de façon à écarter les différentes populations les unes des autres. Nairobi reste une ville pour les Blancs - les Africains y sont tolérés seulement comme travailleurs (le plus souvent employés de maison), et strictement contrôlés. De plus, ni le passe, ni le permis de séjour ne sont faciles à acquérir. Le permis de séjour n'est accordé que pour une période déterminée, et la durée de cette période dépend de sa qualité de travailleur. En 1920, chaque travailleur africain est obligé de porter un certificat d'identification, le Kipande (une sorte de passe), sous peine d'emprisonnement. L'idée est de réguler les mouvements de la population noire.
Le Kipande indique le nom et le lieu de travail de la personne en question, contenant également ses empreintes digitales. Il est porté dans un porte-



documents métallique accroché autour du cou. Cette politique de ségrégation raciale ne sera abolie qu'en 1947.
Encore en 1930, Nairobi est la seule ville du Protectorat britannique où les Africains doivent avoir un laissez-passer pour se déplacer jusqu'à 10 heures du soir.



La construction du chemin de fer

Nairobi est une de ces villes, nées de la colonisation et de la construction du chemin de fer au début du siècle. Pratiquement tout le développement de la capitale du Kenya s'est articulé autour de celui-ci.
Le chemin de fer est construit d'après le tracé de l'ancienne route caravanière, reliant ainsi Mombasa (sur la côte) à l'Ouganda. Mais il a besoin d'une ville étape pour recharger en combustibles : elle sera construite sur le site de Nairobi, idéalement situé à mi-chemin. L'altitude d'environ 1700 mètres et les nombreux points d'eau sont autant de facteurs favorables. De plus, l'eau fraîche de la rivière garantit l'absence de maladies tropicales comme la malaria. Le rail atteint « railway town » le 31 mai 1899 et la municipalité de Nairobi est fondée en 1900.

Événements en 1925

- Le Nairobi Star (l'Étoile de Nairobi), seul journal local en langue anglaise, est détruit par un incendie
- Création du premier journal en langue kikuyu, Muigwithania (la Réconciliation)
- Le conseil municipal de Nairobi est composé de douze membres (cinq Européens élus, cinq Asiatiques nommés, le district commissioner et un Européen coopté)
- 2 Octobre : E. W. Macleay Grigg prend la tête de la colonie du Kenya

Personnalités de 1925

- Sir Robert Thorne Coryndon, homme politique, gouverneur du Kenya jusqu'en Octobre
- Edward William Macleay Grigg, homme politique, gouverneur du Kenya à partir de 1925

Géographie

Au pied des Highlands, les vastes plaines d'Athi, habitées par les lions, les antilopes, les zèbres. Posé en leur sein, un endroit vert à côté d'une rivière fraîche appelé par les Masaïs, Enkare Nairobi, « l'eau froide ». L'eau de la rivière Nairobi est froide, car elle descend du Mont Kenya, de ses sommets neigeux. Les terres autour de la rivière sont le plus souvent des marais, où les papyrus et d'autres joncs poussent. Il n'y a presque pas d'arbres. À côté, on trouve la savane, où le gibier abonde.
À l'époque de la campagne, Nairobi est divisé en trois districts : blanc, noir et brun — une situation normale dans les colonies, ou ex-colonies comme les États-Unis par exemple. Dans le scénario, ces districts sont appelés ville blanche, ville brune et ville noire. Les forces de l'ordre veillent au respect de cette division. Certains hôtels, bureaux, clubs, etc. affichent des panneaux « Réservé aux Blancs ». Les centres administratifs, comme le tribunal, possèdent éventuellement deux entrées distinctes. Les prisons sont séparées, ainsi que les toilettes de la gare de chemin de fer. Les Blancs qui veulent s'encanailler fréquentent les quartiers de couleur en toute impunité, mais les Noirs qui pénètrent dans la ville blanche sans raison valable risquent d'être arrêtés, expulsés par la force ou raccompagnés à la frontière.

Africains qui la connaissent, offrant des services médicaux, du travail, une médiation dans les disputes et avant tout une profonde appréciation et compréhension de leur culture. Grâce à cela, elle entre dans leur intimité d'une façon impossible aux autres colons de cette époque.
Les investigateurs entendront probablement d'abord parler des histoires que Blixen raconte, que son auditoire trouve captivantes et charmantes. Des amis habitent souvent chez elle ; si les investigateurs obtiennent son amitié, ils pourront profiter de son hospitalité et de sa compagnie. Elle connaît bien les gens de la région, pouvant éclairer les investigateurs sur l'esprit africain si on l'interroge. Elle peut même connaître des bribes du Mythe de Cthulhu, ne serait-ce qu'à travers les récits qu'on lui fait.

Niveau : supérieur
(cf. tableau **p. 306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou **p. 206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Santé mentale	65
Points de vie	12
Impact	0

Compétence spécifique (ou spéciale)

Raconter des histoires captivantes	70%

Compétences

Athlétisme	15%
Bibliothèque	30%
Conduite	35%
Culture artistique : fiction	40%
Discrétion	10%
Équitation	40%
Métier : agriculture	50%
Négociation	40%
Persuasion	40%
Sciences de la vie : - histoire naturelle	50%
Sciences humaines : histoire	35%
Sciences occultes	05%
Vigilance	50%

Langues

Danois (Langue maternelle)	80%
Allemand	30%
Anglais	80%
Français	50%
Gikuyu	30%
Kiswahili	40%

Combat

- Fusil cal.30-06 — 40%
  Dégâts 2D6+4



Denys Finch Hatton

Aventurier
(Neutre/indépendant)

Denys Finch Hatton a 38 ans en 1925. C'est un membre important sans être véritablement influent de la communauté britannique de Nairobi. Il est présent dans la colonie depuis 1911 mais a dû s'absenter un temps pour son service militaire en Égypte en 1918 puis revint pour la guerre dans l'est de l'Afrique.

En 1920 il quitte le Kenya et vend sa ferme pour des raisons économiques. Il est revenu an Kenya en 1922 pour monter son affaire de safari touristique, qui lui vaudra de beaux succès à la fin des années vingt, dont l'un avec le Prince de Wales en 1928.

Denys est l'amant de la baronne Karen Blixen. En 1925, leur relation s'intensifie à cause du divorce de la baronne avec son mari Bror et il finira par s'installer chez elle. Cependant, Denys reste distant avec son jardin secret. Il est accompagnateur de safari et est prêt à guider des étrangers pour la chasse ou la découverte du Kenya - quelle que soit la destination tant que cela reste au Kenya.

Si les investigateurs décident de louer les services de Finch Hatton, il partira avec ses deux porteurs Malima et Sar Sita, qui l'accompagnent dans toutes ses pérégrinations. Il conseillera d'ailleurs aux investigateurs de prendre également une petite troupe de porteurs - qu'il s'agisse de simples hommes de main pour le transport des bagages ou des porteurs de fusil - qui suivent les touristes dans les parties de chasse au gibier.

Finch Hatton est à même de faire se rencontrer les investigateurs et Bundari, mais encore faut-il qu'ils connaissent son nom, et la relation sera réalisée en passant par plusieurs intermédiaires. Finch Hatton a entendu parler de la Langue Sanglante également, mais ne connaît que son nom et n'a pas véritablement de détail la concernant, il sait juste que certains indigènes en ont peur. Il n'a pas rencontré les membres de l'expédition Carlyle à leur venue à Nairobi car il n'était pas au Kenya à l'époque. Il est cependant déjà passé non loin de la Terre Corrompue et connaît le village de N'dovu.

Hatton rassemble en une même personne ce qu'il y a de plus caractéristique dans l'idée que l'on se fait d'un aventurier parcourant la nature sauvage africaine. La nonchalance face aux petits tracas d'une nature hostile, le teint hâlé, les vêtements usés mais pratiques, le couvre-chef élimé et déformé à force de bains répétés dans divers cours d'eau... le gardien est libre d'y inclure tout ce qui en fera un homme sympathique sur lequel on a tout de suite envie de compter.



Quelques lieux d'intérêt

• **Le bazar indien.** Comme les Africains, les Asiatiques (ainsi que l'on appelle les Indiens) sont obligés à vivre dans leur propre quartier, loin des habitations blanches. Cependant, contrairement aux villes swahilies ou somaliennes, le quartier du bazar indien est prospère, comptant des hommes d'affaire, des entrepreneurs et surtout des artisans. Le rôle des fundis, le nom donné à ces artisans, fut rapidement adopté par la population indienne : hindous, sikhs ou musulmans. C'est dans le quartier du bazar indien qu'ils se réunissent pour vendre leur production. Les biens sont présentés dans de petits bungalows en bois et en fer, serrés les uns contre les autres comme des îlots étroits. Souvent, un tailleur est installé sur la véranda du bungalow, pompant une machine à coudre à pied pour coudre ou réparer des vêtements.

• **Quartier industriel.** Cette partie de la ville, au sud de la gare, est l'emplacement des usines et des industries. On y trouve entre autre des fabricants de soda, des brasseries, des abattoirs, des entrepôts, des producteurs de lait et de fromage, des dépôts de carburant ou encore des garages pour équipement agricole lourd. La plupart des ouvriers sont des Indiens ou des Africains, les propriétaires et les gérants étant blancs.

• **Ville swahilie.** La ville swahilie est le début d'un taudis et d'un bidonville situé sur la route menant au Club Mu-


La ville swahilie de Nairobi

thaiga. Les feux qui brûlent durant la nuit servent aux habitants à cuisiner et s'éclairer. La plupart des maisons sont des bâtiments aux murs en terre crue, ne comportant qu'une pièce, coiffés par des fagots d'herbes et de feuilles larges. Quelques maisons d'entrepreneurs sortent du lot. La prospérité se juge à la quantité d'eau traversant le toit. Les toits en bardeaux, en tuiles ou en amalgames de cageots et de plaques de métal aplaties dénotent un meilleur statut que les fagots moisis. Cette partie de Nairobi est pauvre, mais les habitants, principalement des Swahilis et des Kikuyus, n'ont pas abandonné espoir, bien qu'il n'y ait pas de services publics, pas de transports, d'éclairage électrique, d'égouts ou même de noms de rue. Malheureusement, la pauvreté engendre les pickpockets, les mendiants et quelques agresseurs opportunistes. Les investigateurs blancs pénétrant dans ce quartier ne passent pas inaperçus.

- **Ville somalienne.** Au-delà de la ville swahilie s'étend la ville somalienne, elle aussi un taudis dans les premières étapes de son développement. Ce bidonville plein d'entrain, sale et tapageur est construit principalement à l'aide de bidons de pétrole en fer-blanc aplatis. Ainsi sont faites les maisons de nombreux Africains pauvres cherchant du travail à Nairobi. La plupart des habitants sont des musulmans africains : Somaliens, Gallas et quelques Akambas. Comme dans la ville swahilie, les pickpockets, les mendiants et les agresseurs rôdent.

- **Quartier asiatique.** Le quartier asiatique, au nord de la rivière Nairobi, aussi appelé le quartier Dhobi, a été réservé au logement des Asiatiques. Le bord est de ce quartier se prête à quelques installations et habitations blanches, comme le club Muthaiga. Les Africains les plus riches ont des maisons dans ce quartier.

- **Fort Smith.** Les casernes principales des King's African Rifles se trouvent à Fort Smith. Les installations comprennent des logements pour plusieurs douzaines d'officiers et des centaines de soldats, un champ de tir, des terrains d'entraînement, des terrains de parade et une infirmerie. Une petite cellule est aussi administrée par la police paramilitaire, qui a ses propres bureaux sur place.

Vie quotidienne

Marchés

Les marchés de Nairobi sont bondés, malodorants, encombrés et un paradis pour les pickpockets. Les étals des vendeurs vont de magasins élégants à une simple couverture sur le sol où sont posés quelques produits. Ils vendent tout et n'importe quoi. Les étals sont gérés par des Indiens et quelques Africains.

Niveau : supérieur
(cf. tableau **p. 306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou **p. 206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Santé mentale	55
Points de vie	13
Impact	0

Compétence spécifique (ou spéciale)

L'aventure c'est l'aventure	80%

Compétences générales

Athlétisme	60%
Crédit	40%
Culture artistique : - fiction	40%
Discrétion	60%
Équitation	50%
Jeu :	
- Cricket	50%
- Golf	30%
Métier : Chasse	90%
Négociation	50%
Orientation	60%
Pratique Artistique :	
- Chant	30%
- Dessin	45%
Premiers Soins	30%
Savoir Vivre	50%
Sciences occultes	05%
Vigilance	70%

Langues

Anglais (Langue maternelle)	80%
Arabe	15%
Gikuyu	40%
Kiswahili	45%

Combat

• Lee-Enfield cal.303 Dégâts 2D6+4	85%
• Couteau de Chasse Dégâts 1D6	70%
• Bagarre	55%



Inspecteur Harold Wilson

Département d'Investigation Criminelle
(Neutre/indépendant)

Harold Wilson est un digne représentant de l'empire britannique. Mais tout laisse à penser, avec raison, le contraire. Les couleurs d'origine de son uniforme se sont perdues en même temps que ses bonnes manières. C'est un homme nonchalant et sans gêne, suant sous sa tignasse brune aux cheveux collés, il traîne une apparence négligée et hostile à l'endroit des habitants. Son regard endormi, ses épaules avachies et son haleine complètent le tableau.

L'inspecteur Wilson, 38 ans, vient du Yorkshire, en Angleterre. Il a émigré pour changer de climat, pour échapper à la honte d'un mariage raté et parce qu'il n'avait aucun espoir de promotion au pays. À Nairobi, au moins, il pourrait diriger la division des crimes graves. Il ne lui a pas fallu longtemps pour perdre ses illusions sur l'Afrique. Aujourd'hui, il considère les Africains comme un peuple de vauriens stupides, qui ne savent pas apprécier les opportunités que le colonialisme leur a apportées. Il était autrefois un inspecteur efficace, mais son attitude désinvolte lui fait rater des indices évidents. Plus d'une fois, il a envoyé la mauvaise personne à l'échafaud.

Niveau : ordinaire
(cf. tableau **p. 306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30[e] anniversaire ou **p. 206** de la 6[e] édition française)..

Valeurs dérivées

Santé mentale	40
Points de vie	15
Impact	+2

Compétence spécifique (ou spéciale)
Mener l'enquête de façon désinvolte 55%

Compétences

Athlétisme	40%
Conduite	50%
Discrétion	10%
Droit	35%
Premiers Soins	25%
Psychologie	40%
Sciences occultes	05%
Vigilance	50%

Langues

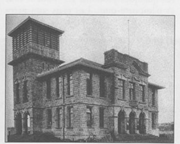
Anglais (Langue maternelle)	60%
Kiswahili	05%
Somali	05%

Combat

• Revolver cal.38	55%
Dégâts 1D10	
• Bagarre	65%



La majorité vend de la nourriture, particulièrement des haricots, du maïs, des pois, des céréales et du sorgho. De la viande et du poisson sont aussi en vente, souvent vivants et abattus devant l'acheteur. Les autres biens comprennent des poteries, des outils en métal, du textile et du tissu teint. Rien n'est cher, mais un investigateur européen risque de payer la nourriture achetée ici avec sa santé. Faites faire un test d'Endurance ; en cas d'échec, l'investigateur est atteint de diarrhée (cf. *L'Appel de Cthulhu 6[e] édition française*, page 163, la Turista).



Le bureau de poste de Nairobi

Equipement

L'éclairage des rues est presque inexistant en dehors du quartier central de Nairobi. Les trajets de nuit sont donc dangereux pour les conducteurs. D'autres formes de transports ne sont pas recommandées le jour comme la nuit, les distances étant longues et les risques d'être attaqué par des animaux sauvages élevés. De même, un accident avec un éléphant mâle peut laisser un conducteur et son véhicule dans un état plus grave que l'animal qu'il percute. Pour éviter ce problème, la plupart des fêtes ont lieu mensuellement, pour coïncider avec le moment où la lune est pleine ou presque pleine. Sa lumière réfléchie permet alors aux voyageurs de voir plus loin et mieux dans un pays sans éclairage public.

Banque

- **Banque d'Angleterre.** La banque centrale du Royaume-Uni et du gouvernement britannique a des bureaux à Nairobi. Les enquêteurs ayant un besoin rapide d'argent peuvent se faire télégraphier des fonds ici. Les horaires d'ouvertures vont de 10 heures à 16 heures du lundi au vendredi. Des prêts sont possibles : la chance qu'un investigateur en reçoive un est égale à sa compétence Crédit, à condition que le montant ne soit pas excessif et que le motif soit valable.

Forces de l'ordre

Les forces de police de Nairobi ont de quoi s'occuper. Pas tellement pour enquêter sur des crimes, mais pour maintenir la paix entre les tribus en guerre et avec les Kényans en nombre grandissant s'opposant au règne dictatorial de la colonie. Les patrouilles d'askaris sont fréquentes à Nairobi ainsi que dans les agglomérations proches. Au-delà de la ville, la loi est maintenue par les KAR. Le commissariat central est équipé d'une armurerie, de plusieurs cellules souvent pleines, de quelques bureaux et d'une petite morgue. L'inspecteur Harold Wilson est à la tête du Département d'Investigation Criminelle d'où sont menées les enquêtes criminelles majeures, comme les braquages à mains armées, les meurtres et ainsi de suite.


Vue de la Sixth Avenue avec sa Standard Bank à droite

Hôtellerie & Commerces

- **L'hôtel Hampton.** C'est le meilleur hôtel de Nairobi. Il occupe un grand bâtiment blanc à un étage, confortablement meublé, entouré de pelouses et de fleurs.

Le propriétaire, Reggie Baines, est un vieil homme grand amateur de porto, amical et curieux. Il a toujours une histoire à raconter sur tous habitants de la ville. Il se souvient de l'épisode Carlyle, un épisode sensationnel pour son hôtel malgré l'atroce épilogue. Cela remonte à trop longtemps pour qu'il se rappelle tous les détails. Il garde en mémoire plusieurs rendez-vous avec des gens plutôt bruns, et même avec quelques Noirs. Quand on va dans l'arrière-pays, cette sorte de gens est utile, bien sûr. Baines a aidé Sir Aubrey à expédier beaucoup de choses à Londres. L'homme était un collectionneur passionné.

La nourriture est excellente et le confort luxueux, pour un tarif allant de £3 à £10 ($12 à$30) la nuit pour une chambre selon sa qualité. Il y a un bar sur la véranda et un club réservé aux hommes blancs. Un test de Crédit permet à des hommes blancs de rejoindre ce club de gentlemen, pour un montant annuel de £24 ($100). Le Hampton est un endroit idéal pour rencontrer des gens et trouver des appuis. Les investigateurs y passant du temps et réussissant un test de Persuasion seront dirigés vers un contact approprié à Nairobi. Les investigateurs qui restent au Norfolk pour une semaine ou plus reçoivent un bonus de +5% à la compétence Crédit.

On peut y trouver, comme habitués : Dr Horrace Starret, Roger Corydon, Colonel Sir Henry Endicott, Natalie Smythe-Forbes, Neville Jermyn, Denys Finch Hatton. Ce dernier, tout comme le Colonel, étant le prétexte tout trouvé à une petite incartade de type safari dans l'arrière-pays.





Reggie Baines

Propriétaire de l'hôtel Hampton
(Figurant)

Reggie aime bien raconter comment il a acquis l'hôtel Hampton. En réalité, en sirotant un petit verre de Porto, il a toujours une histoire à raconter, truffée d'anecdotes hautes en couleurs. À 60 ans, il en a vu passer des clients mais toujours dans son costume 3 pièces crème impeccable malgré les chaleurs accablantes. De taille moyenne et encore vif pour son âge tant qu'il s'agit de satisfaire le client, il porte une belle moustache abondante, du même gris que sa chevelure.

Niveau : ordinaire
(cf. tableau **p. 306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou **p. 206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Santé mentale	75
Points de vie	11
Impact	0

Compétence spécifique (ou spéciale)

Le client est roi	75%

Compétences

Athlétisme	25%
Danse Tribale	55%
Discrétion	55%
Mythe de Cthulhu	05%
Sciences occultes	05%
Vigilance	60%

Langues

Anglais (Langue maternelle)	80%
Kiswahili	35%
Somali	25%

Combat

• Bagarre	30%



Vijay Pooran

Maître artisan, marchand britannique
(Neutre/indépendant)

Petit, mince et sec, légers cernes sous les yeux, coiffé avec une raie sur le côté, Pooran a quitté sa maison à Goa pour travailler avec son oncle, qui venait d'ouvrir une affaire à Nairobi. Malheureusement, son oncle mourut dans le mois suivant l'arrivée de Vijay. À 37 ans, il gère le magasin général depuis six ans, et depuis tout ce temps, il n'est retourné qu'une fois en Inde pour voir sa famille. Il aimerait y revenir cette année, ce qui l'incite à examiner les options légales pour gagner plus d'argent. Pooran est aussi un maître artisan. Pour un prix raisonnable, il peut réparer les objets mécaniques en 1D3 jours grâce à sa compétence Métier : mécanique. Surmené, ne disant jamais non, il se lève toujours tôt et travaille tard dans la nuit tous les jours, sauf le dimanche.

Niveau : ordinaire
(cf. tableau **p. 306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou **p. 206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Santé mentale	65
Points de vie	9
Impact	0

Compétence spécifique (ou spéciale)

Réparer tout et n'importe quoi	75%

Compétences

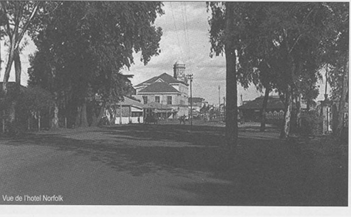
Athlétisme	15%
Comptabilité	40%
Conduite	40%
Crédit	15%
Discrétion	10%
Métier : mécanique	75%
Négociation	60%
Psychologie	30%
Sciences occultes	05%
Vigilance	25%

Langues

Hindī (Langue maternelle)	65%
Anglais	45%
Kiswahili	15%
Panjābī	15%

Combat

• Bagarre	50%



Vue de l'hotel Norfolk

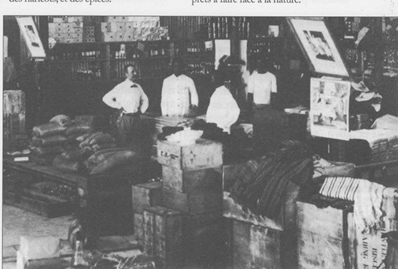
• **L'hôtel Norfolk.** Le premier hôtel de Nairobi, le Norfolk, a été construit en 1904 pour accueillir les nouveaux arrivants de la colonie. Il a été ouvert par un réfugié juif lituanien venu de Russie, Abraham Block. Il a déposé sa montre à gousset au mont-de-piété pour payer l'acompte du terrain où l'hôtel a été bâti. Le Norfolk, avec sa façade Tudor et son opulence coloniale, est devenu un lieu de rencontre important et un point d'eau pour les colons, les aventuriers et les voyageurs du monde entier. Dans les années 20, il est situé à la limite de la ville et domine les grandes plaines alentour.
Les tarifs vont de £1 à £3 ($4 à $12) la nuit pour une chambre, selon sa qualité

.

• **Au bazar de Pooran.** Ce petit magasin au cœur du bazar indien est tout à fait typique, vendant une grande variété de biens dont des couvertures, du thé, des lampes à pétrole, des cigarettes, des binettes, des pelles, de la corde, des prangas, des casques coloniaux, des légumineuses, des haricots, et des épices.

Le propriétaire, Vijay Pooran, travaille dur pour mettre de côté ses profits et les envoyer à sa femme et ses enfants, qui sont restés à Goa, en Inde. Son magasin contient de nombreux objets dont un explorateur peut avoir besoin en voyageant à l'intérieur des terres, souvent à moitié prix par rapport à ce qu'il paierait dans un comptoir.

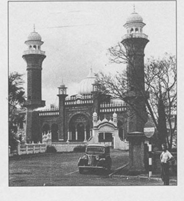
• **Comptoir Dalton & Fils.** Les investigateurs souhaitant s'équiper pour des expéditions dans l'arrière-pays seront envoyés au comptoir Dalton et Fils. Si le propriétaire achète et vend des produits en gros, comme le thé, le café, l'ivoire, le coton et d'autres biens pour l'exportation, le magasin vend aussi de nombreux objets dont les fusils, les armes de poing, les munitions, les rations d'explorateur, de la corde, des télescopes, des appareils photos, des tentes, des lits de camp pliant, des bottes, des lanternes, des cages à spécimens, des machettes, des carnets et d'autres objets pouvant être utiles aux investigateurs prêts à faire face à la nature.



Lieux de culte

La population de Nairobi étant majoritairement chrétienne, il y a des églises dans toute la ville. La plus populaire est la grande cathédrale catholique de la Sainte Famille. Bien que les chrétiens noirs soient les bienvenus lors des messes, ils doivent rester debout au fond tandis que les blancs s'assoient à l'avant.

- **Mosquée Jamia.** Nairobi compte de nombreuses mosquées. La ville abrite une grande communauté musulmane, composée d'Indiens, de Swahilis, de Somaliens et même de colons pakistanais. La plupart sont des fidèles de la branche Aga Khan. Au centre de la ville se trouve la grande mosquée Jamia, aux beaux minarets jumeaux, l'un des principaux centres islamiques de Nairobi. Cinq fois par jour, les musulmans sont appelés à la prière par un muezzin qui crie les prières du Coran depuis les minarets. Les fidèles prient vers le nord, approximativement dans la direction de La Mecque.



Soins

- **Nairobi State Hospital.** Situé à la limite de la ville dans une demi-brousse, le Nairobi State Hospital se charge des patients blancs et noirs, mais dans des ailes séparées. Les blancs bénéficient de traitements préférentiels ; leurs chambres ont souvent plusieurs lits vides. Les patients noirs, qui ont souvent marché sur des douzaines de kilomètres, doivent faire la queue pour être vus et demeurent dans des salles surpeuplées. Les installations sont excellentes, les salles d'opération convenant à une chirurgie complexe. Un département de médecine tropicale espère guérir les victimes de malaria et d'autres maladies tropicales africaines. Depuis que les blancs ont apporté du matériel lourd comme des tracteurs, des minoteries, des moissonneuses et des fusils pour se défendre, les accidents graves se sont multipliés dans les fermes. La plupart des Africains n'ont pas grandi avec la prudence nécessaire envers le danger posé par les machineries lourdes. Manquant d'entraînement, ils ont plus de risques de se blesser. L'hôpital traite couramment des cas d'amputation ou de brûlures. On peut y rencontrer le Docteur Horrace Starret soigner les patients lorsqu'il n'officie pas à la mission qu'il a aidée à bâtir.

La brousse

En dehors des villes et des plantations des Blancs, les Noirs africains continuent de vivre comme par le passé. Les cultures tribales sont stables et bien adaptées au pays. Malgré certains violents antagonismes entre tribus, les gens se montrent généralement accueillants et curieux envers les étrangers. Ils étalent leurs sentiments ouvertement et sans réserve. Ce ne sont pas des sauvages. Les premiers « explorateurs » européens se promenaient librement de village en village. Les autochtones organisaient de nombreuses fêtes en leur honneur et la plupart de ces journalistes-explorateurs n'étaient souvent pas pressés de s'en aller.

À Nairobi, l'anglais est compris du plus grand nombre. Dans la brousse et les autres villes, les Noirs le parlent mal ou pas du tout. Le kiswahili est la langue commune de l'Afrique Orientale. Construit sur le bantou, il incorpore un important vocabulaire arabe. (Les Arabes ont contrôlé le commerce maritime pendant presque un millénaire, y compris l'autrefois très profitable traite des esclaves.) Très évolué, il fait un peu penser à l'anglais par sa flexibilité, sa subtilité, son recours massif à des vocabulaires importés. Ce n'est pourtant pas une simple langue d'échange comme le pidgin dans le Pacifique Occidental. Même si les principaux groupes ethniques ont chacun leur propre langue (Kikuyus, Nandis, Masaïs), une personne connaissant le kiswahili a peu de difficultés à se faire comprendre au Kenya. Les investigateurs qui ne le parlent pas doivent engager un interprète ou renoncer à recueillir des renseignements précis.

Les Kikuyus représentent une bonne part de la population et parlent le bantou. Viennent ensuite les Luos, une population nilotique rivale des Kikuyus, puis les Somalis, une peuplade chamitique implantée plus à l'est (hors des hauts plateaux où se déroule notre aventure). Le quatrième groupe, des nomades nilo-chamites, comprend les Masaïs et les Kipsigis. Le peuple guerrier des Nandis (nilotique) a combattu la progression du chemin de fer ougandais mais il a été décimé. La plupart des adorateurs de la région sont des Nandis qui espèrent le secours du Dieu Extérieur dans ces temps difficiles.



Jonathon Dalton

Marchand britannique
(Neutre/indépendant)

Homme à l'épaisse moustache et aux sourcils broussailleux, jovial avec ses clients. 44 ans, marié, trois enfants, heureux, Jonathon Dalton est en fait le fils de Dalton & Fils. Son père a fondé ce comptoir en 1905. Bien qu'il soit toujours partenaire dans l'affaire, Dalton père a été envoyé en maison de repos, où il meurt lentement de la maladie du sommeil. Jonathon est un homme d'affaire rusé et honnête, ayant bonne réputation en ville. Ses clients lui disent souvent qu'ils espèrent que son père ne souffrira plus longtemps ; Jonathon les remercie toujours pour leur gentillesse.

Niveau : ordinaire
(cf. tableau **p. 306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou **p. 206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Santé mentale	55
Points de vie	11
Impact	0

Compétence spécifique (ou spéciale)

Négocier avec jovialité et honnêteté	65%

Compétences

Athlétisme	15%
Comptabilité	50%
Conduite	40%
Crédit	40%
Discrétion	10%
Métier : électricité	30%
Persuasion	30%
Psychologie	25%
Sciences occultes	05%
Vigilance	40%

Langues

Anglais (Langue maternelle)	70%
Kiswahili	10%

Combat

• Bagarre	50%



Le culte de la Langue Sanglante

(branche kényane)

En Afrique Orientale, les investigateurs affrontent la maison mère de la Langue Sanglante, dont la branche new-yorkaise n'est qu'un rameau insignifiant. Ici, le culte s'est surtout développé dans la brousse, plutôt qu'à Nairobi ou Mombasa. Il existe depuis des milliers d'années et ses adeptes sont presque tous des Noirs africains. Ses rites les plus sacrés sont célébrés sur la montagne du Vent Noir, au-delà de la forêt d'Aberdare, à quelque 200 kilomètres à vol d'oiseau au nord de Nairobi. C'est là que réside M'Weru, la prêtresse, plus belle et sauvage que jamais. Le culte emploie toutes les armes tribales africaines, mais n'utilise que le pranga pour les meurtres ou mutilations rituels. Chandra et Vikesh Singh, deux frères jumeaux qui partagent l'identité du marchand de thé indien Tandoor Singh, dirigent les agents de la Langue Sanglante à Nairobi. L'administration coloniale réfute l'existence du culte, mais la plupart des Kényans de longue date en ont vaguement entendu parler. Les tribus des environs de la forêt d'Aberdare, les Masaïs et les Kikuyus en particulier, haïssent la Langue Sanglante. Certains de leurs membres pourraient donc aider les investigateurs mais ces hommes craignent aussi le culte et se méfient des étrangers. Les investigateurs devront donc briller dans l'art de la palabre et prouver qu'on peut compter sur eux.

Interactions avec les investigateurs

Les frères Singh sont au courant de l'arrivée des investigateurs. Ces derniers peuvent alors tenter de se faire passer pour morts suite à l'accident de train mais dans un univers aux groupes si marqués ils vont vite être repérés du côté de Nairobi. Le culte peut tenter un peu toutes sortes d'intimidations mais préférera sans doute s'attaquer à ce qui intéresse l'équipe histoire de mettre un terme définitif aux agissements de ces gêneurs et à leurs éventuels successeurs. En dehors des villes, là, la nature peut être vraiment sauvage.

Effectifs

Le culte de la Langue Sanglante est le plus populaire des cultes de Nyarlathotep à travers le monde, et possède des dizaines de milliers d'adeptes. La plupart de ces adorateurs sont situés au Kenya, ou sont en train de s'en rapprocher car le moment de la Naissance puis l'ouverture du Portail approchent à grand pas.

Tout en haut de la pyramide du culte se trouve M'Weru, la puissante Prêtresse qui a eu la Vision puis l'a concrétisée en allant chercher l'homme blanc et ses acolytes pour que le Plan du Dieu puisse se réaliser. Certains Grands Prêtres existent, mais ils sont vite sacrifiés ou remplacés dès que leur ambition les pousse à aller trop loin. M'Weru règne en maîtresse ultime sur la Langue Sanglante, et sa puissance la rend sans égale dans son Culte.

Le seul capable de lui mener tête jusqu'à sa perte sera le Rejeton, mais au début de l'aventure il n'est pas né (c'est Hypathia qui le porte en elle). Si les investigateurs n'empêchent pas sa naissance, il prendra au fur et à mesure de l'importance, jusqu'à apporter à M'Weru sa récompense ultime.

Différents intermédiaires sont présents sur le continent, dont les hommes de la famille Singh qui surveillent les allées et venues à Mombasa et Nairobi, et qui se chargent du bon déroulement des échanges avec les autres branches du Culte à travers le monde, et de l'acheminement des matériels demandés par Penhew en Asie.

La masse des adorateurs est représentée par un nombre impressionnant de nationalités, souvent présentes au sein de l'Empire Britannique, et regroupe certaines tribus africaines de l'Est de l'Afrique ou du reste du continent, d'immigrés indiens, de certains Européens mais en réalité très peu au regard des autres. Ces groupes se contentent en général de réaliser de petites cérémonies locales sans grande ampleur et vont à la montagne du Vent Noir en pèlerinage.



Adorateur de la branche kényane de la Langue Sanglante
(Figurant)

3 styles sont à votre disposition pour pimenter le chapitre africain. Ce sont la plupart du temps des solitaires.

Tueurs sans Frontières
les Sbires de Singh
Indien, Africain, Irlandais, Arabe, le bras du Culte est long et ses sbires n'ont pas de frontières. Selon son origine, reportez-vous à l'adorateur type des chapitres kényan, anglais et égyptien. Ces hommes peuvent être mobilisés par les frères Singh à partir du moment où les investigateurs se sont placés parmi leurs adversaires.

Niveau : ordinaire
(cf. tableau p. **306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou p. **206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées
Santé mentale 35
Points de vie 14
Impact +2

Compétence spéciale
Abattre la sanction de Singh sur sa cible 60%

Compétences générales
Athlétisme 55%
Serrurerie 45%
Discrétion 60%
Sciences occultes 5%
Vigilance 55%

Langues
Hindî/Kiswahili/Anglais/Arabe (Langue maternelle) 60%
Anglais 15%

Combat
- Ne pas hésiter à munir chaque tueur de l'arme de prédilection de son origine : gourdin, garrot, pranga.
- Armes de mêlée 55%
  Dégâts : Couteau 1D6+2
  Matraque 1D6+2
- Bagarre 45%

Les deux types suivants sont d'origine africaine. Ce sont des hommes assez grands, secs, aux pommettes saillantes et au regard farouche. Pour tout vêtement, ils n'ont souvent qu'un pantalon effrangé, quelques babioles autour du cou sur un torse nu par ces chaleurs diurnes. Ils troquent cet « apport » de la société européenne pour un pagne en peau en dehors des villes.

L'ensemble du Culte vu de l'extérieur pourrait sembler être en sommeil, mais il n'en est rien : l'affaire de l'expédition Carlyle a attiré une attention locale et internationale dont le point d'orgue fut la visite d'Erica Carlyle, et l'ensemble des troupes ont reçu l'ordre de se faire discret en attendant que n'arrive le Grand Moment. Tout cela changera fin 1925 avec le Rituel de Naissance puis celui de l'ouverture du Portail, car on rencontrera alors au Kenya un grand nombre d'étrangers et des familles entières se déplaçant à pied sans raison apparente.

Rites

Les rites ordinaires de la Langue Sanglante

Les cérémonies ont lieu dans la plaine, en face de la caverne de M'Weru. Ce sont des rites de mort — les mutilations artistiques et les sacrifices trouvent leur récompense dans l'arrivée de Nyarlathotep. Assister à ces rites peut entraîner des tests de SAN désastreux, mais les investigateurs peuvent se cacher en toute sécurité dans les nombreux buissons et fossés alentour.

Nyarlathotep apparaît toujours sous la forme de l'effroyable Langue Sanglante (perte de 5/1D100 points de SAN). La cacophonie assourdissante des tambours, pipeaux et flûtes annonce son arrivée imminente. Il est fréquemment accompagné d'une horde d'Horreurs Chasseresses, de Shantaks et de Vampires de Feu qui planent et l'entourent comme une auréole. Des centaines d'adorateurs ont bravé les risques du voyage pour venir vénérer leur dieu et se joindre à la frénésie.

Le Rite de Naissance

À ne pas manquer ! À la sortie de la caverne, M'Weru enfante Nyarlathotep !

Les rites hebdomadaires

Ces rites n'ont lieu qu'une fois que le Rejeton est né (s'il naît). L'objectif est de le faire grandir en taille et en puissance. Pour ce faire, toutes les semaines

sont amenées au Temple de Nyarlathotep une dizaine de victimes humaines que M'Weru sacrifie avec son pranga au nom de la Langue Sanglante (mais sans son invocation), puis le Rejeton dévore leurs corps. M'Weru recueil le sang restant sur l'autel de sacrifice, en bois quelques gorgées, puis donne le reste au Rejeton.

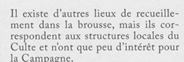
Le Rituel d'ouverture

Il n'a lieu qu'une seule fois. Il permet d'ouvrir à la fois le Portail des Grands Anciens et la fusion de l'Australie avec l'Alcheringa.

Lieux de rencontre

Le lieu de rencontre principal est la montagne du Vent Noir : tous les autochtones en ont peur, certaines tribus alentours sont assujetties à la cause et surveillent les allées et venues. Au fur et à mesure du déroulement de l'année 1925, les adorateurs seront de moins en moins discrets, se sentant de plus en plus forts au fur et à mesure du déroulement du temps.





Il existe d'autres lieux de recueillement dans la brousse, mais ils correspondent aux structures locales du Culte et n'ont que peu d'intérêt pour la Campagne.
La boutique des frères jumeaux Singh est également un lieu de rencontre, mais c'est surtout un point de ralliement, car tous préfèrent rester discrets tant que l'avènement de la Langue Sanglante n'est pas complètement réalisé. De plus, les frères Singh ne doivent pas se « griller » auprès de la population civile et des autorités coloniales, ce qui les obligerait à quitter Nairobi.
Ahja Singh dispose d'un peu plus de liberté à Mombasa, et de la couverture de sa société d'import/export, mais la plus grande discrétion lui est également nécessaire, il préfère donc attendre un voyage à la Montagne ou d'autres endroits à travers le monde pour se soumettre aux exigences de son Culte.

Relations avec les autres cultes

La relation entre le culte de la Langue Sanglante du Kenya et ses branches à travers le monde est extrêmement importante, en particulier pour l'information sur les cérémonies très particulières qui nécessitent une présence accrue des adorateurs.
M'Weru entretien également une importante correspondance avec Huston et Penhew afin d'achever tous les préparatifs pour le Grand Rituel, et s'assurer que la chasse aux infidèles ou aux gêneurs se fait de manière correcte pour éviter toute interférence. M'Weru est également très favorable aux échanges d'artefacts ou d'œuvres d'art avec les cultes de la Femme Boursouflée et de la Chauve-Souris des Sables, car ceci lui rapporte autant qu'elle dépense et augmente son prestige.
En revanche, elle n'entretient que le minimum de relation avec la Fraternité, dont elle n'attend rien de particulier, et qui à la limite la gêne dans sa propre expansion, si ce n'est avec Gavigan pour son attrait des artefacts magiques.

Initié sauvage & dévoué du Culte
Niveau : ordinaire
(cf. tableau **p. 306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou **p. 206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Santé mentale	0
Points de vie	12
Impact	+2

Compétence spécifique (ou spéciale)
Défendre le Culte jusqu'à la mort 65%

Compétences générales

Athlétisme	65%
Discrétion	65%
Sciences occultes	05%
Vigilance	65%
Mythe de Cthulhu	11%

Langues

Kiswahili (Langue maternelle)	30%
Anglais	01%

Combat

• Javelot Dégâts 1D10+1D3	75%
• Bâton de Combat Dégâts 1D10	85%
• Pranga Dégâts 1D6	85%
• Bagarre	55%

Sympathisant
dégénéré & pervers du Culte
Niveau : ordinaire
(cf. tableau **p. 306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou **p. 206** de la 6e édition française).

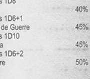
Valeurs dérivées

Santé mentale	0
Points de vie	12
Impact	+2

Compétence spécifique (ou spéciale)
Gesticuler, hurler et être violent 55%

Compétences

Athlétisme	60%
Discrétion	60%
Sciences occultes	5%
Vigilance	65%
Mythe de Cthulhu	5%
Danse Tribale	55%
Pratique artistique : chant	25%



Langues

Gikuyu, Kiswahili ou Nandi (Langue maternelle)	40%

Combat

• Javelot Dégâts 1D8	50%
• Arc Dégâts 1D6+1	40%
• Bâton de Guerre Dégâts 1D10	45%
• Pranga Dégâts 1D6+2	45%
• Bagarre	50%





L’aventure

Fiche résumé

Où les investigateurs retracent le dernier voyage de l'expédition Carlyle jusqu'à son étape ultime : l'horreur suprême tapie dans la montagne du Vent Noir

En quelques mots...

Les investigateurs arrivent au Kenya, lieu tragique où l'expédition Carlyle a été massacrée. Leur principale préoccupation sera de localiser la montagne du Vent Noir où fut scellé le sort de l'expédition. Ils devront éviter les assauts répétés des frères Singh à Nairobi et Mombasa. Une visite à l'Étoile de Nairobi et un entretien avec sa patronne Natalie Smythe-Forbes leur fourniront des informations supplémentaires sur l'expédition et ses membres. Enfin ils pourront se faire de précieux alliés parmi les tribus locales.

Enjeux

- **Survivre aux attaques des frères Singh.** Dès l'arrivée des investigateurs à Mombasa, ils sont pris en filature par Chandra Singh. Lors du trajet en train vers Nairobi, celui-ci invoque deux vampires de feu pour les éliminer. S'ils survivent, nos aventuriers subiront les attaques répétées des deux frères à Nairobi.
- **S'entretenir avec Natalie Smythe-Forbes de l'Étoile de Nairobi.** Une visite à la patronne du journal permet d'en apprendre un peu plus sur l'expédition Carlyle et Jackson Elias. Elle pourra également orienter les aventuriers vers Tandoor Singh qui fréquentait Sir Aubrey Penhew, Sam Mariga qui conduisait la patrouille sur les lieux des meurtres...
- **Localiser la montagne du Vent Noir.** Cela ne sera pas aisé. Aucun Blanc de la colonie du Kenya ne connaît son emplacement car ce nom n'est qu'une traduction de la désignation bantoue. Le Mont Kenya lui-même n'est appelé ainsi que par les Anglais et les Boers. Les Noirs ne la connaissent pas sous cette appellation mais « Kere-Nyaga ».
- **Empêcher le Grand Rituel (Final).** Dans le cas où les investigateurs se sont déjà rendus en Australie et à Shanghai, la campagne s'achève au Kenya lors du Grand Rituel mené par M'Weru et le Rejeton de Nyarlathotep. Des milliers d'adorateurs ont fait le déplacement pour assister à cet événement. La tâche s'annonce des plus périlleuses.

Récompenses

- Chaque investigateur ayant traversé ce chapitre sans finir à l'asile ou à la morgue reçoit 2 points d'aplomb.
- Si les investigateurs se rendent au relais de chasse et rencontrent des petites goules, ils acquièrent 1 point en Mythe de Cthulhu.
- Si les investigateurs assistent à un rituel à la montagne du Vent Noir, ils obtiennent également 1 point en Mythe de Cthulhu.
- Empêcher le rituel et/ou démanteler le culte africain de la Langue Sanglante, leur permet de regagner :
  - **si le test d'Intuition est réussi** : la moitié des points de SAN perdus durant ce chapitre.
  - **si le test d'Intuition est un échec** : 1D10 points de SAN à concurrence de la moitié des points de SAN perdus durant ce chapitre -1.
- Si les investigateurs n'ont pas empêché la naissance du Rejeton (ou le Grand Rituel lors du final) et n'ont pas démantelé le culte africain de la Langue Sanglante, ils ne récupèrent pas de points de SAN.
- Les investigateurs reçoivent toutes les progressions auxquelles ils peuvent prétendre dans chaque compétence.

Ambiance

Localiser cette montagne du Vent Noir devrait être la principale préoccupation des investigateurs à Nairobi. Divers objets et renseignements intéressants peuvent être découverts pendant ce séjour au Kenya. Des investigateurs avisés épuiseront d'abord toutes les pistes disponibles avant de se précipiter vers la forêt d'Aberdare et les dangers de la montagne du Vent Noir. Ils ne risquent pas grand-chose à Mombasa ou à Nairobi, malgré les attaques répétées des frères Singh. M'Weru peut très bien ne jamais entendre parler d'eux et préférera, de toute façon, attendre qu'ils soient isolés en pleine brousse pour attaquer. Certaines tribus amicales peuvent leur venir en aide, et plus particulièrement les sorciers africains. Il est, par contre, peu probable que l'administration coloniale ou la police leur soient d'un grand secours. Sauf urgence majeure, les contingents disséminés du King's African Rifles n'interviennent pas sans ordres directs et leurs supérieurs civils ignorent tout des activités de la Langue Sanglante.

À l'affiche

Tandoor - Chandra et Vikesh – Singh

Les frères Singh sont les agents du culte de la Langue Sanglante à Nairobi. Ils conservent le plus grand secret sur la gémellité, et tout le monde ne connaît que l'affable marchand de thé Tandoor Singh.

M'Weru

L'une des plus grandes sorcières contemporaines, en lien avec la Langue Sanglante. Elle s'occupe maintenant du Rejeton de Nyarlathotep depuis la montagne du Vent Noir, attendant l'ouverture du Portail.

Natalie Smythe-Forbes

Seule journaliste de Nairobi, Nathalie dirige l'Étoile de Nairobi. Elle représente une source incroyable d'informations et de relations.

Johnstone Kenyatta

Cité dans les notes d'Elias, Kenyatta est un relais essentiel pour entrer en contact avec les hommes prêts à lutter contre le mal.

FICHE TECHNIQUE

Investigation	●●●○○
Action	●●○○○
Exploration	●●○○○
Interaction	●●●○○
Mythe	●●●●●
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Difficulté	Éprouvé
Durée estimée	○○○○○○
Nombre de joueurs (pré-tirés)	!!!!!
Époque	1920's



Que devrait-il se passer ?

Sur les traces de l'expédition Carlyle...

Les traces de l'Expédition sont largement refroidies au Kenya, ce pour plusieurs raisons : la rançon du succès, car après l'enquête officielle et la visite d'Erica Carlyle, tout ce qui pouvait facilement être retrouvé a été tourné et retourné dans tous les sens, brouillant les pistes. Cependant, Elias a réussi à découvrir l'essentiel, mais il reste à trouver les preuves de l'existence du culte de la Langue Sanglante et de son lieu de réunion principal, la montagne du Vent Noir.

Là, les investigateurs pourront retrouver M'Weru et ce qu'il reste d'Hypathia Masters, pour participer à l'une des cérémonies les plus importantes pour la réalisation du plan, le Rituel de Naissance du Rejeton. Une occasion à ne pas manquer de décapiter la branche kényane de la Langue Sanglante.

Rappel chronologique : l'Expédition arrive pour des « vacances » au Kenya le 24 juillet 1919. Par peur de se faire tuer, Brady emporte Carlyle avec lui pour l'Asie début août tandis que l'annonce officielle de la disparition ne se fait que le 15 octobre.

En mars 1920, Erica Carlyle arrivera à son tour au Kenya pour découvrir des restes de l'expédition un mois après et se retrouver face à une farce de justice qui se termine par le procès et la pendaison de cinq Nandis le 19 juin.

Pendant ce temps, M'Weru continue de rassembler ses forces autour d'une Hypathia Masters toujours plus volumineuse, et Penhew quitte l'Afrique pour rallier l'Asie le 13 juin 1921. De son côté, Huston parcourt le monde pour finir en Australie.

À la poursuite de Jackson Elias

Le Kenya est la destination rêvée pour fouler les traces d'Elias. C'est en effet sa première étape une fois découverte la piste de l'expédition Carlyle et de sa véritable histoire, pays dans lequel il pas-

Références ADJ	Origine
Pistes et indices d'Introduction	
ADJ-INT-05 Carlyle quitte l'Égypte	Presse
ADJ-INT-06 D'éminents visiteurs	Presse
ADJ-INT-07 L'expédition Carlyle portée disparue	Presse
ADJ-INT-08 Erica Carlyle arrive en Afrique	Presse
ADJ-INT-09 Le massacre de l'expédition confirmé !	Presse
ADJ-INT-10 Les meurtriers pendus	Presse
Pistes et indices New-yorkais	
ADJ-NY-08 Marque sur le front d'Elias	Chambre 410
ADJ-NY-10 Lettre de Jackson Elias à Jonah Kensington	J. Kensington
ADJ-NY-11 Notes écrites par Jackson Elias à Nairobi	J. Kensington
ADJ-NY-17 Extrait des registres d'Emerson Import	Emerson Import
Entretien Arthur Emerson	Arthur Emerson
Pistes et indices Anglais	
ADJ-LO-02 Extrait du registre de Gavigan	Maison Misr
Pistes et indices Égyptiens	
Messager du Vent Noir	Auguste Loret
ADJ-CA-05 Extrait du livre de comptes d'Omar Shakti	Demeure d'Omar Shakti
Pyramide Inclinée : la carte Hémisphérique	Pyramide Inclinée
Entretien Nigel Wassif	Nigel Wassif
Pistes et indices Kényans	
ADJ-KE-01 Extrait du registre d'Ahja Singh	Ahja Singh (Mombasa)
Entretien Johnstone Kenyatta	Johnstone Kenyatta
Entretien Okomu, Vieux Bundari	Okomu
Entretien Vieux Bundari	Okomu
Entretien Sam Mariga	Sam Mariga
Entretien Natalie Smythe-Forbes	Natalie Smythe-Forbes (L'Étoile de Nairobi)
ADJ-KE-02 Registre de Tandoor Singh (Nairobi)	Chez Tandoor Singh (Nairobi)
ADJ-KE-03 Une prophétie hindi	Chez Tandoor Singh
expédition Carlyle, Sir Aubrey Penhew, Pharaon Noir	Neville Jermyn
ADJ-KE-04 Découverte d'un charnier maudit	Presse
Entretien Nails Nelson	Nails Nelson
Entretien Capitaine Montgomery	Capitaine Montgomery
ADJ-KE-05 Le témoignage du sergent Bumption	Leonard « Lennie » Bumption
Entretien Colonel Endicott	Colonel Endicott
ADJ-KE-06 Dossier des affaires internes sur le massacre de l'expédition	Roger Corydon
montagne du Vent Noir	Multiple
Pistes et indices Chinois	
ADJ-SH-01 Extrait des registres du Ho Fong	Ho Fong Import

sera trois semaines à interviewer de nombreuses personnes, mais sans trouver de véritable preuve et avec une discrétion (une chance ?) telle qu'il ne se fit pas remarquer. L'essentiel de ses notes (quatre liasses sur les huit) fait référence à des individus situés à Nairobi, que les personnages joueurs pourront rencontrer à leur tour et qui auront de nombreuses choses à leur dire sur Elias : Johnstone Kenyatta, Sam Mariga et Bertram « Nails » Nelson. Puis ensuite les lieux, dont le très attendu lieu du massacre, qui comporte toujours les stigmates de l'horrible événement, six années après les faits, et enfin la montagne du Vent Noir.

Rappel chronologique : Elias arrive à Nairobi le 24 juillet 1924 pour commencer ses investigations. Il y restera jusqu'au 16 août, persuadé que des membres de l'expédition sont toujours en vie, et part pour Hong Kong afin de tenter de retrouver Brady, que Nails Nelson a rencontré là-bas un peu plus d'un an auparavant.

Clore la campagne ici

En suivant la logique des visites New-York - Londres - Le Caire - Nairobi, les investigateurs peuvent quitter le Kenya après deux moments significatifs : le Rituel de Naissance ou celui d'Ouverture du Portail, le mieux étant qu'ils aient pu voir les deux.

Épilogue suite au Rituel de Naissance

Laissez les investigateurs survivants rentrer tranquillement à Nairobi. Ils peuvent essayer d'intéresser les autorités à leur histoire, mais qui pourrait les croire ? Personne ne doute qu'ils ont connu l'enfer, mais il est bien évident qu'ils sont en plein délire. Un séjour à l'hôpital devrait leur faire le plus grand bien. Johnstone Kenyatta et le Vieux Bundari les croient mais ils ne sont pas en mesure de convaincre les autorités coloniales. Ils peuvent quand même prendre certaines précautions et, s'il le faut, les aider à s'enfuir du Kenya.

Mène à...	Importance
Kenya	Haute
Kenya	Haute
Kenya	Haute
Kenya	Haute
Kenya	Haute
Kenya	Haute
culte de la Langue Sanglante	Haute
expédition Carlyle	Haute
Sam Mariga, gare, Johnstone Kenyatta, Lt Mark Selkirk, Nails Nelson, Dieu du Vent Noir, Montagne du Vent, Langue Sanglante ;Hong Kong :Jack Brady	Haute
Ahja Singh (Mombasa)	Haute
Ahja Singh (Mombasa)	Haute
Nombreuses livraisons à Ahja Singh (Mombasa)	Haute
La Langue Sanglante	Haute
artefacts égyptiens envoyés à Ahja Sing (Mombasa)	Haute
Kenya	Haute
Projets Kényans	Secondaire
New-York : Livraisons à la Boutique Ju-Ju, Silas N'kwane, Emerson Import ; Londres : Livraisons à la Fondation Penhew ; Égypte : Livraisons à Omar Shakti, Le Caire ; Kenya : Livraisons à Tandoor Singh (Nairobi) Australie : Livraisons à la Compagnie Maritime Randolph ; Shanghai : Livraisons à Ho Fong Import	Haute
Okomu, Vieux Bundari	Haute
Langues Sanglante, M'Weru, montagne du Vent Noir	Haute
L'Œil de Lumière et de Ténèbres	Haute
Découverte d'un charnier maudit, montagne du Vent Noir, Natalie Smythe-Forbes	Haute
expédition Carlyle, Dr Horrace Starret, Tandoor Singh, M. Neville Jermyn, Roger Corydon, Capitaine Montgomery, Colonel Endicott	Haute
Livraisons à Ahja Singh (Mombasa)	Secondaire
culte de la Langue Sanglante, Cthaat Aquadingen, le Petit Rampant	Facultatif
Congo : Le Culte du Gorille Blanc	Facultatif
Cadavres « maudits »	Facultatif
Hong Kong : Jack Brady	Secondaire
Leonard « Lennie » Bumption	Secondaire
Affaire classée	Secondaire
Le Relais de Chasse	Facultatif
Affaire classée, Lt. Mark Selkirk décédé	Secondaire
Hypathia Masters, M'Weru, Dieu du Vent Noir	Haute
Livraisons à Ahja Singh (Mombasa)	Haute

Itinéraire au Kenya

Épilogue suite au Rituel d'Ouverture du Portail

Si les investigateurs se trouvent au Kenya après l'échec du rituel d'ouverture, il leur restera soit à éradiquer ce qui reste du Culte - mais la mort de M'Weru et la destruction du Rejeton suffisent pour cela, car ils n'ont pas de remplaçants - soit à faire de même avec les cultes situés en Australie et en Chine. Dans tous les cas, il reste encore du travail pour sauver définitivement le monde, mais le délai gagné par l'arrêt des opérations en janvier 1926 donne du temps pour se recentrer et organiser une contre-attaque valide.

À Mombasa

Depuis sa fondation au onzième siècle, Mombasa a été une ville arabe, swahili, portugaise et britannique. Sans surprise, les quatre cultures ont laissé des marques sur la cité, culturellement et architecturalement.

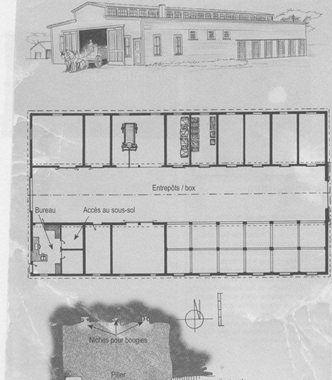
Les investigateurs qui arrivent du Caire ne sont guère dépaysés ; Mombasa est une ville avec des rues étroites et parfumées, des balcons délicatement ouvragés, des mosquées, des minarets, des muezzins et des femmes voilées. Les échoppes et logements de style indien et l'architecture coloniale britannique sont des ajouts récents, avec de vastes vérandas ombragées et des fenêtres vitrées et à volets. Cette célèbre cité marchande est une ancienne plaque tournante de l'esclavage et elle n'a guère que quelques siècles de moins que Le Caire. Les trente mille habitants de ce port de l'océan Indien constituent une population bigarrée, où se mêlent les influences arabes, africaines, indiennes, portugaises et britanniques.

Pour faciliter sa défense, Mombasa a d'abord été bâtie sur une île corallienne



proche de la côte. Un chemin de fer sur digue et des lignes de bac relient maintenant l'Île au continent.

Si un joueur réclame un test de Trouver Objet Caché, son investigateur remarque, en cas de réussite, un Indien suspect (Chandra Singh). Il observe le groupe et l'investigateur vigilant a déjà vu cet homme à plusieurs reprises depuis le débarquement. À n'en pas douter, ils sont suivis. S'ils essaient de rejoindre leur ombre, Chandra Singh se mêle à la foule et disparaît. Prévenu par télégraphe, il a eu tout le temps nécessaire pour décider d'une ligne de conduite : il lui faut absolument éliminer ces blasphémateurs avant qu'ils approchent du lieu sacré de la naissance.



Entrepôts de Ahja Singh

Ahja Singh

Avant ou après leur voyage vers la montagne du Vent Noir, les investigateurs décideront peut-être à rendre une petite visite à Ahja Singh. Celui-ci, souvenez-vous, était le principal exportateur africain de la Boutique Ju-Ju de New York. Son entrepôt et ses bureaux sont situés sur le bassin Kilindini, à moins de 200 mètres du vapeur des investigateurs. Tous les habitués du lieu peuvent indiquer au groupe ce bâtiment très quelconque. Singh lui-même ne devrait pas rentrer d'un voyage en Inde avant trois ou six semaines. Son factotum demande humblement ce qu'il peut faire pour d'aussi honorables clients.

Singh exporte des œuvres d'art africaines dans le monde entier. Ses bâtiments et sa maison ne contiennent rien qui puisse trahir un lien avec les cultes du Mythe. Ce n'est pas un adorateur. C'est un homme d'affaires trapu, cupide et sans scrupule, qui entretient une bande de sbires de toute nationalité au cas où. Quatre d'entre eux au moins dorment la nuit dans l'entrepôt pour briser le cou des intrus éventuels. S'ils parviennent à entrer, les investigateurs ne trouvent rien d'intéressant, hormis un coffre-fort en acier (FOR 65). Un perceur de coffre peut en trouver la combinaison à l'oreille et des hommes armés de masses et burins en viennent facilement à bout, de même qu'un bâton de dynamite. Le coffre pèse moins de 150 kilos et on peut donc l'emporter si nécessaire. Si vous le désirez, une réussite de Métier : serrurerie pourrait même faire l'affaire. Malgré son volume impressionnant, ce coffre-fort ne vaut pas grand-chose. Des investigateurs déterminés n'en feront qu'une bouchée.

Extrait du registre d'Ahja Singh
Aide de jeu KE-01

Utilité de ce document : Nairobi est LA plaque tournante du trafic des adorateurs de Nyarlathotep. À ce stade, les pistes sont très nombreuses et les Joueurs risquent de sérieux mots de têtes s'ils commencent à comparer les livraisons expédiées et celles reçues.

Fraternité	Vecteur de transport	Piste	Destinations des marchandises
La culte de la Langue Sanglante (Kenya)	Ahja Singh (Mombasa)	ADJ-KE-01	• Kenya : Tandoor Singh (Nairobi)
			• New-York : Boutique Ju-Ju
			• Londres : Fondation Penhew
			• Égypte : Omar Shakti (Le Caire, via Port-Saïd)
			• Australie : Cie Maritime Randolph (Darwin)
			• Shanghai : Ho Fong Import

Ahja Singh

(Ennemi)

Ahja Singh ne sera pas rencontré par les investigateurs car dans tous les cas, il sera en voyage au moment de leur arrivée, donc aucune caractéristique n'est fournie. Cependant, ils peuvent rencontrer des personnes à même de le leur décrire.
Ahja Singh est un Indien au teint très foncé, de petite taille et gras, avec une petite barbe blanche et des lunettes rondes. C'est un homme décrit comme affable mais aux propos parfois étonnants sur l'Afrique, qu'il ne semble pas vraiment aimer. Il est parti pour un voyage d'affaire en Inde, mais personne ne peut dire de quelle affaire il s'agit.

Conseil sur l'utilisation des registres

Pour des conseils sur l'utilisation des registres, reportez-vous à l'Aide de jeu ADJ-NY-17, page 56.



1924 - 1925 / Livre de comptes

Aide de jeu KE-01 - Extrait du registre d'Ahja Singh
(cf livret annexes pour la version complète)

Le rôle d'Ahja Singh

Ahja assure le relais de toutes les marchandises à destination de Tandoor. Nairobi joue son rôle de comptoir maritime du Kenya.

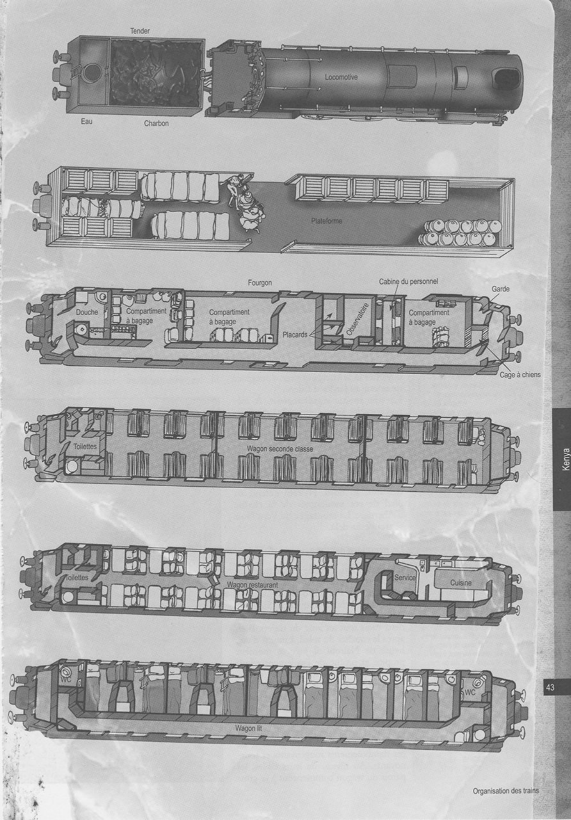
Le coffre renferme l'équivalent de 300$ en livres anglaises, livres égyptiennes et roupies indiennes, ainsi que diverses factures, du sucre en poudre (un dessicant -matériau avide d'eau- improvisé) et un registre. Le registre est rédigé en hindi, mais une réussite de Comptabilité permet de déchiffrer différentes adresses d'expéditions internationales. Les investigateurs retrouvent, entre autres, Silas N'Kwane (c/o Emerson Import, New York), la Fondation Penhew (Londres), Omar Shakti (Égypte), La Cie Maritime Randolph (deux adresses australiennes à Port Hedland et Darwin), Ho Fong Import (Shanghai), etc. Tandoor Singh (Nairobi) apparaît aussi à de nombreuses reprises. La plupart des expéditions internationales sont enregistrées comme objets d'art, celles pour Tandoor Singh comme tonnelets ou briques de thé.

Le chemin de fer ougandais

Le train qui amène les investigateurs à Nairobi est organisé de la manière suivante :

- Une locomotive à vapeur
- Un tender à bois
- Un wagon à ciel ouvert (Noirs et marchandises)
- Un fourgon pour les bagages, le courrier et les marchandises
- Un wagon de troisième classe (Bruns) avec des bancs
- Un wagon-restaurant
- Un wagon de première classe (Blancs) à compartiments

Il n'y a pas de wagon-lit. Si vous le désirez, la locomotive brûle un mauvais charbon plutôt que du bois — le voyage s'en trouve allongé et les voyageurs mieux enfumés. La voie se termine au Lac Victoria. Elle ne desservira Kampala qu'en 1931.
Sur cette ligne, les wagons sont rangés par classe et par « couleur ». Le wagon à ciel ouvert, placé juste derrière la locomotive et le tender, est destiné aux bagages, aux menues marchandises et aux Noirs pauvres. Le wagon de troisième classe est surtout occupé par les Bruns : Indiens, Arabes et Noirs aisés. Les Blancs sans fortune ni crédit peuvent aussi y voyager à moindre frais. Le dernier wagon, le mieux protégé de la fumée, est réservé aux Blancs (même si le chef de train y accepte parfois quelques riches Arabes ou Indiens). La voiture-restaurant ouvre une fois ses portes aux passagers bruns entre Mombasa et Nairobi (les nappes sont retirées et la porcelaine et l'argenterie jalousement cachées). Les Noirs ne peuvent pas quitter leur wagon à ciel ouvert ; ils n'ont aucun moyen d'atteindre le wagon-restaurant. À cette époque, les manifestations de racisme délibéré sont si habituelles qu'elles en deviennent presque innocentes. Les rares protestations sont considérées par les autorités comme des symptômes d'imbécillité, de tendance au terrorisme ou de démence criminelle.
Le voyage normal dure entre 15 et 18 heures. Une fois la ceinture côtière de forêt escaladée, les investigateurs découvrent la savane africaine. Il fait toujours chaud, mais le climat est moins humide. Quelques fermes sont disséminées çà et là, mais la vie sauvage exotique prédomine : éléphants, rhinocéros, girafes, lions, hyènes, troupeaux d'herbivores, etc. Le relief est doux et vallonné, parfois entrecoupé de ravins et canyons. Les herbes sèches recouvrent tout ; quelques buissons épineux et baobabs se dressent ici et là. (Les baobabs ressemblent aux


Tender
Locomotive
Eau
Charbon
Plateforme
Fourgon
Cabine du personnel
Garde
Douche
Compartiment
à bagage
Compartiment
à bagage
Placards
Observatoire
Compartiment
à bagage
Cage à chiens
Toilettes
Wagon seconde classe
Toilettes
Wagon restaurant
Service
Cuisine
WC
WC
Wagon lit

Vampires de feu

Race inférieure de serviteurs
Les ravitailleurs des flammes

Ils ressemblaient à des milliers de petits points lumineux. La myriade de points était des entités vivantes enflammées ! Ce qu'elles touchaient s'embrasait.

- August Derleth, *Celui qui Chuchotait dans les Ténèbres*

Ce sont des suppôts de Cthugha et, comme lui, ils vivent sur ou près de l'étoile Fomalhaut. Ils viennent sur Terre lorsqu'ils sont invoqués ou pour accompagner Cthugha ou Fthaggua. Il semble qu'ils soient des formes intelligentes de gaz ou de plasma, un concept du Mythe relativement fréquent.

Une Attaque Double : Les Vampires de feu attaquent en touchant leur victime et ils peuvent enflammer des objets en les touchant. Ils blessent les humains par le choc thermique. Pour déterminer les dégâts, lancez 2D6 pour l'attaque du Vampire de feu et comparez le résultat à la CON de l'investigateur sur la Table de Résistance. Si la chaleur est plus importante, l'investigateur perd le nombre de Points de Vie égal aux dégâts obtenus lors du lancer de dés. Si le personnage l'emporte, il perd un nombre de Points de Vie égal à la moitié de ces dégâts (arrondir supérieur). Dans une même attaque, le Vampire de feu peut tenter de dérober des points de magie à sa victime. Comparez son nombre de points de magie actuel à celui de sa cible sur la Table de Résistance. Si le Vampire de feu l'emporte, il vole 1D10 points de magie à sa victime. Si le Vampire de feu perd, il perd un de ses points de magie. Ainsi, lors de chaque attaque par un Vampire de feu, lancez les dés deux fois : une fois pour déterminer les dégâts liés à la chaleur, l'autre pour déterminer si des points de magie sont perdus.

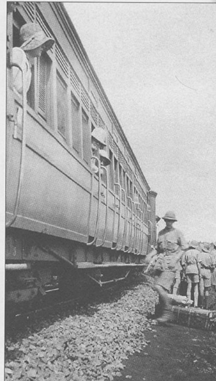
Caractéristiques	Dés	Moyenne
FOR	N/A	N/A
CON	2D6	7
TAI	1	1
INT	3D6	10-11
POU	2D6+6	13
DEX	3D6+6	16-17

Sombres Rejetons de Shub-Niggurath avec leurs troncs bulbeux, grisâtres et luisants.) Pendant la saison des pluies, d'avril à novembre, ces plaines sont verdoyantes et le voyageur peut s'imaginer de retour au Jardin d'Éden.

La voie monte régulièrement. À mi-parcours, les neiges éternelles du Kilimandjaro surgissent à l'ouest. La montagne se dresse très haut dans le ciel malgré la distance (plus de 80 kilomètres). Quand la voie de chemin de fer oblique vers l'ouest ou vers l'est quelques minutes, d'autres hauteurs apparaissent très loin au nord. Nairobi s'étend au pied de ces montagnes de la chaîne d'Aberdare. La montagne du Vent Noir se trouve au-delà.

La première attaque

Chandra Singh a pris le même train que les investigateurs. Ceux-ci ne devraient jamais le voir à moins d'avoir embarqué en troisième classe (auquel cas Singh lit un numéro du London Times vieux de deux mois tout au long du trajet). Bien après le coucher du soleil, à moins d'une heure de Nairobi, il juge le moment propice et profite de l'isolement relatif des toilettes pour Invoquer et Contrôler deux Vampires de Feu. Telles deux étoiles vivantes, ces entités planent d'abord dans la nuit devant la fenêtre des w.-c. Elles glissent ensuite le long du train. Divers cris d'émerveillement et d'angoisse marquent la progression de ces flamboiements rougeoyants et tournoyants. Au niveau de leurs cibles, les parois du wagon commencent à se gondoler, se ternir et fumer, brûlées par ces choses impitoyables. Liées à Chandra Singh, elles attaquent jusqu'à la mort des investigateurs ou leur propre destruction. Si les investigateurs connaissent les



Vampires de Feu, ils peuvent trouver à bord du train de quoi les combattre. Des réussites de Volonté ou de Trouver Objet Caché leur remettent en mémoire les seaux à incendie et les cendriers remplis de sable du couloir. Les gros brocs des toilettes contiennent chacun 4 litres d'eau. Le wagon-restaurant dispose d'une réserve d'environ 150 litres (porto et xérès peuvent aussi faire l'affaire mais le whisky et le cognac ne font qu'exciter les Vampires de Feu) et la locomotive de plusieurs mètres cubes. Les brûlures subies par la première victime des Vampires de Feu devraient convaincre les investigateurs de jouer les pompiers. Singh veut tuer les investigateurs et réussira sans doute à transformer leur wagon en un tas de décombres fumants. Dès que l'alarme atteint la locomotive, le train s'arrête et tout le monde s'occupe de l'incendie. Les Vampires de Feu n'attaquent que les investigateurs, mais l'extraordinaire comportement de ces grosses étincelles ne surprend guère la cinquantaine de passagers et employés. Le chef de train réprimande sévèrement les investigateurs survivants pour la scandaleuse négligence avec laquelle ils traitent leurs cigares. Il parle même de dommages et intérêts. Tant que les investigateurs resteront à portée des cours de justice coloniales, harcelez-les avec cette possibilité de procès pour incendie involontaire.



Les Vampires de Feu

Pour plus de détails sur les Vampires de Feu, voir le paragraphe ci-contre.
Les armes normales sont inutiles contre les Vampires de Feu, mais les techniques de lutte contre le feu sont efficaces. L'eau leur inflige 1 point de dommages par 2 litres, un extincteur à main 1D6 par attaque réussie et un seau de sable 1D3. D'autres substances peuvent avoir un effet ; encouragez toutes initiatives ingénieuses.
L'attaque des Vampires de Feu retarde le train qui n'arrive à Nairobi qu'en fin de nuit. Laissez les voyageurs s'inscrire à l'hôtel Hampton et dormir en paix. Chandra Singh peut ainsi récupérer ses Points de Magie.

Les investigateurs se réveillent très tard et profitent tranquillement d'un bon petit-déjeuner. Les blessés graves sont soignés au Nairobi State Hospital. Si certains des investigateurs sont morts, les funérailles peuvent avoir lieu le jour même ou le lendemain, selon les dispositions prises à la Chapelle des Neiges. Les autorités locales exigent dépositions et témoignages au sujet des décès, des responsabilités dans l'incendie, etc. Quand les investigateurs sont libres de poursuivre leur enquête, le soleil est déjà couché.

L'Étoile de Nairobi

Alors que les investigateurs dînent à l'abri des moustiquaires de la véranda de l'hôtel, un vendeur de journaux (noir, la cinquantaine), leur vante l'Étoile de Nairobi (une seule et grande feuille quotidienne). Il ne sait

Valeurs dérivées

Mouvement	11 (vol)
Points de Vie	4
Impact	N/A

Compétences
Pister 25%

Armes
- Toucher 85%
Dégâts : 2D6 (brûlure) + drain de points de magie (voir marge page 44)

- **Protection :** La plupart des armes matérielles ne peuvent pas les blesser, y compris les balles, etc. L'eau fait perdre à un Vampire de feu 1 PV par tranche de deux litres d'eau qui lui sont versés dessus, un extincteur standard lui fait perdre 1D6 PV et un seau de sable 1D3 PV.
- **Sortilèges :** Les Vampires de feu ayant un POU de 17 ou plus connaissent au moins 1D3 sortilèges. Les sortilèges sont toujours reliés à Cthugha, Fthaggua et d'autres entités semblables.
- **Perte de SAN :** Voir un Vampire de feu ne fait perdre aucun point de Santé Mentale.





Natalie Smythe-Forbes

Patronne de l'Étoile de Nairobi
(Neutre/indépendant)

Natalie Smythe-Forbes est la propriétaire de l'Étoile de Nairobi. Cette dame dynamique d'une quarantaine d'années (48 ans) semble tout droit sortie du Far West Américain, avec sa grande coiffure à chignon et ses tenues strictes en flanelle. Très travailleuse et concernée par la population blanche, elle ne s'est jamais intéressée à ce qui concerne la culture de l'Afrique et la vie des noirs, qui l'indiffèrent, au contraire des possibilités de la vie après la mort et du contact des esprits - bien qu'elle ne se révèle pas facilement sur ce sujet.

Niveau : ordinaire
(cf. tableau p. **306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou p. **206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Santé mentale	65
Points de vie	8
Impact	-2

Compétence spécifique (ou spéciale)

Travail, travail, travail	70%

Compétences générales

Athlétisme	15%
Discrétion	10%
Sciences occultes	5%
Vigilance	45%

Compétences

Baratin	55%
Comptabilité	50%
Conduite	30%
Crédit	85%
Droit	25%
Équitation	50%
Imprimerie	35%
Persuasion	40%
Psychologie	25%
Sciences humaines : histoire	45%

Langues

Anglais (Langue maternelle)	80%
Kiswahili	50%

pas lire mais jure que c'est le meilleur journal au monde. Il en est sûr, car il sert Natalie Smythe-Forbes depuis une dizaine d'années et c'est une dame très gentille et très travailleuse. Les bureaux sont situés un peu plus bas dans la rue. « Les fenêtres allumées là-bas », leur indique-t-il. L'histoire du wagon incendié est rapportée avec assez d'exactitude et on ne peut blâmer l'auteur de ne pas savoir que des Vampires de Feu en sont les vrais responsables. L'Étoile est le seul journal de Nairobi ; les investigateurs ne devraient donc pas manquer d'aller consulter ses vieux numéros.

Chandra Singh, qui surveille le groupe à la jumelle du haut de sa maison de la ville brune, n'attend que cela. Si les investigateurs partent pour une balade nocturne vers les bureaux de l'Étoile, il déclenche une nouvelle attaque. Il n'arrivera peut-être pas à tuer ces étrangers, mais il compte bien les discréditer. Une fois impliqués dans un ou deux incendies, ils pourraient bien être arrêtés pour atteinte à la sécurité publique et expulsés du Kenya par le premier bateau. Des dégâts très importants ou des morts pourraient même leur valoir une incarcération, voire un procès pour meurtre.

Il y a trop de monde sur la véranda (et trop de carafes) pour que son plan soit très efficace. Les bureaux de l'Étoile sont, en revanche, moins fréquentés et le papier brûle bien. L'Étoile a d'ailleurs appuyé diverses mesures très défavorables aux pratiques démoniaques de Singh et il verrait avec plaisir ses Vampires de Feu ravager l'endroit. Une dizaine de minutes après l'arrivée des investigateurs, le bâtiment commence à flamber et les investigateurs subissent les attaques répétées des Vampires de Feu.

Si la visite des investigateurs a bien lieu le soir même, Natalie Smythe-Forbes et quelques employés sont encore au travail. Natalie Smythe-Forbes est une dame active de quarante ans passés. C'est une personne charitable très concernée par la politique de la Colonie. Elle ignore pourtant tout des problèmes des Africains et s'en désintéresse.

Secrètement acquise au spiritisme, elle ne possède aucun pouvoir psychique. Si les investigateurs savent aborder le sujet avec délicatesse, elle leur révèle qu'elle croit aux forces invisibles des plans surnaturels. L'investigateur masculin le plus séduisant risque fort de retenir toute son attention. Elle propose éventuellement de lui montrer les cascades, les rites d'amour des éléphants, etc. Si son journal est incendié et qu'elle soupçonne les investigateurs d'y être pour quelque chose, elle devient alors une ennemie implacable. On peut cependant supposer que le groupe saura se faire une amie de cette dame influente. Ce qui suit part de cette hypothèse.

Conséquences de l'incendie

L'Étoile constitue une cible de prédilection, mais les frères Singh peuvent frapper n'importe où après le crépuscule. Un deuxième ou troisième incendie amène les autorités à accuser les investigateurs d'incendie volontaire. (« Ces types ont allumé tous les feux ! J'en mettrais ma main... à couper ! ») Un procès se termine nécessairement par un acquittement mais fait perdre pas mal de temps aux accusés. Procès ou pas, les investigateurs risquent l'expulsion en règle. Bien avant cela, tous les hôtels, restaurants et autres commerces refusent d'accueillir le groupe qui se voit frappé d'ostracisme par la société blanche de Nairobi.

Les investigateurs peuvent éviter tout cela en partant rapidement vers la montagne du Vent Noir, mais ce sera au détriment de leurs préparatifs et enquête.

Les archives de l'Étoile de Nairobi

Même si les archives ont brûlé, il est possible de trouver quelqu'un qui a conservé les numéros de 1919. Ce genre de collection conviendrait bien à Neville Jermyn, mais cela peut faire de lui une source trop féconde — à vous d'en décider. Natalie Smythe-Forbes se souvient peut-être parfaitement de tous les articles (après tout, c'est elle qui les a écrits).

- **L'arrivée de l'expédition Carlyle** : le prétexte initial est un safari dans la vallée du Grand Rift, mais les membres de l'expédition laissent bientôt entendre qu'ils ont un autre projet. Ce voyage d'exploration viserait, en fait, à confirmer des données rassemblées en Égypte concernant un chef religieux qui aurait entraîné ses fidèles au Kenya. À Nairobi, les compagnons de Carlyle résident à l'hôtel Hampton. Le propriétaire, Reggie Baines, dirige l'établissement depuis le début du siècle.
  L'expédition a aussi contacté le Dr Horrace Starret et M. Neville Jermyn. Une photographie prise le jour du départ montre un Sir Aubrey exceptionnellement jeune et une Hypathia Masters étrangement replète. Un médecin, ou une femme, remarque aussitôt qu'Hypathia est enceinte.

- **La découverte des cadavres** : c'est le témoignage spontané de Sam Mariga qui a conduit la patrouille sur les lieux des meurtres. Sam Mariga travaille comme jardinier à la gare ferroviaire et habite Charles Street dans la ville noire. En visite chez un cousin à N'dovu, un village de la forêt d'Aberdare, il a entendu parler de cadavres laissés sans sépultures en un lieu qu'il est imprudent d'approcher. La région concernée se trouve au nord de Nairobi, à de nombreux kilomètres de la vallée du Grand Rift. C'est le Lt. Mark Selkirk et son peloton qui ont retrouvé les restes de l'expédition. Une photographie montre cinq Nandis pendus.

- **Natalie Smythe-Forbes** : « L'expédition Carlyle avait quelque chose d'étrange, de malsain. La pauvre Hypathia était souvent malade. Des indispositions matinales, je pense. C'est même certain. J'ai à peine vu Carlyle lui-même, apparemment un jeune homme nerveux très attaché à son whisky. Quant à Sir Aubrey, il était encore très bel homme mais fréquentait des gens très inférieurs. Je me souviens de Tandoor Singh, un petit homme obséquieux qu'on voyait beaucoup à l'hôtel Hampton, un vulgaire marchand de thé. Il est toujours à Nairobi et vous dira peut-être de quoi il pouvait parler avec sa seigneurie. Pour ma part, je ne veux pas le savoir. Le docteur, Huston, se montrait très distant. »
Elle se souvient de Jackson Elias comme d'un homme talentueux et très déterminé, parfois jusqu'à l'incorrection. Elle suggère une visite à Roger Corydon, à l'Administration Coloniale, et au Capitaine Montgomery des « Africains Rifles ».

Fausse piste

Si vous souhaitez ajouter une fausse piste à ce chapitre, les personnages rencontrent le Colonel Endicott alors qu'ils quittent l'Étoile. Voir « Le relais de chasse », page 71.

Chez Tandoor Singh

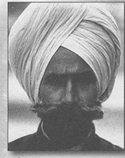
Le vendeur de thé le plus réputé de toute la ville brune vit dans l'arrière-boutique de son commerce sur Biashara Street. C'est un petit bâtiment de bardeaux, surmonté d'une coupole. Tandoor Singh est en réalité l'identité que partagent deux frères jumeaux : Chandra et Vikesh Singh. Seulement M'Weru et Ahja Singh connaissent l'existence des deux frères. Ce subterfuge permet à l'un d'endosser le rôle de « Tandoor » pendant que l'autre peut agir dans l'ombre à l'insu de tous, ce qui fait d'eux des adversaires redoutables. Sans être prêtres, Chandra et Vikesh Singh sont des agents important de la Langue Sanglante. Ils ont carte blanche avec les étrangers (Indiens, Anglais, etc.) de la Colonie du Kenya, une marque de confiance qui vient récompenser leurs opérations de camouflage pendant l'enquête sur le massacre. En tant qu'étrangers, les investigateurs relèvent de leur juridiction. Ils les considèrent comme leurs et n'ont pas fait part de leur présence à M'Weru. Ils ne manqueront pourtant pas de le faire si les investigateurs se révèlent dangereux.

La boutique de Singh est connue de tout Nairobi. Si vous n'avez pas d'autre possibilité, un investigateur remarque une publicité insérée par Singh dans l'Étoile de Nairobi.

Si les investigateurs surveillent la boutique, il y a 25% de chances par nuit pour qu'ils aperçoivent plusieurs Africains coiffés de bandeaux rouges qui entrent discrètement et ressortent un peu plus tard. Ils apportent des messages de M'Weru concernant les affaires du culte. Si les investigateurs ont déjà vu des adorateurs de la Langue Sanglante, ils reconnaissent ces hommes pour ce qu'ils sont. À moins qu'ils ne prennent soin de se cacher, les frères Singh ont 75% de chances de remarquer leur surveillance ; ils organisent alors une nouvelle attaque. Si la surveillance doit durer, mieux vaudrait louer un local proche pour espionner en toute sécurité.

Si les investigateurs interrogent Singh, il dénie toute connaissance de la Langue Sanglante. Oui, il a rencontré Sir Aubrey à plusieurs reprises, et même d'autres membres de l'expédition : c'était pour leur vendre du thé. Sir Aubrey prisait un thé Oolong particulièrement parfumé et seul l'humble Tandoor Singh en avait en réserve. Il peut en préparer et « peut-être pourrions-nous discuter de poésie ? »

Dans ce chapitre les investigateurs sont la cible des frères Singh. Le premier réflexe des investigateurs sera probablement de soupçonner « Tandoor » Singh d'être le responsable des tentatives d'incendies vu qu'un Indien était à bord du train. En plus du frère qui agit dans l'ombre, n'hésitez pas à faire rencontrer Vijay Pooran aux joueurs afin de leur présenter un suspect supplémentaire.



Tandoor (Chandra et Vikesh) Singh
(Ennemi)

Tandoor Singh, 45 ans, est la création originale du culte de la Langue Sanglante afin de contrôler les activités de Nairobi. En effet, Chandra et Vikesh Singh, deux frères jumeaux, se partagent à tour de rôle la tâche d'interpréter le petit vendeur de thé Tandoor que tout le monde peut décrire : un homme d'un âge intermédiaire, au regard intelligent, à la barbe fournie mais huilé à la mode indienne et au turban reconnaissable entre mille.

Lorsque Chandra endosse le costume de Tandoor, Vikesh s'en va s'occuper des affaires du culte : il furète dans la ville pour découvrir les informations sur les nouveaux arrivants et les événements récents, intercepte les livraisons de l'étranger, recrute de nouveaux adeptes, rédige les courriers avec Ahja ou la Montage du Vent Noir. Puis une fois qu'il est de retour, Chandra part à son tour gérer les affaires courantes pendant que Vikesh devient Tandoor. Chandra et Vikesh sont tellement au fait de tout ce qui concerne le culte et de leur couverture de maison de thé que leurs caractéristiques sont identiques.

Il est possible de les confondre car l'un ne pourra pas se souvenir de tout ce que l'autre à pu faire ou dire, et une fois arrivés à Nairobi, les investigateurs auront très souvent l'un des deux jumeaux à leurs basques. Il est donc tout à fait possible qu'ils découvrent l'étrange don d'ubiquité du vendeur de thé.

Si jamais l'un des deux frères est tué par les investigateurs, le survivant fera tout pour se venger de la manière la plus ignoble possible et ne renoncera jamais.

Tandoor - Chandra et Vikesh - Singh
Marchands de thé et agents
de la Langue Sanglante

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60%
CON	10	Endurance	50%
DEX	13	Agilité	75%
FOR	8	Puissance	40%
TAI	9	Corpulence	45%
ÉDU	6	Connaissance	30%
INT	13	Intuition	75%
POU	19	Volonté	95%

Valeurs dérivées

Santé mentale	0
Points de vie	10
Points de magie	19
Impact	0

Compétence spécifique (ou spéciale)

User d'ubiquité et de malveillance	70%

Compétences générales

Athlétisme	15%
Discrétion	70%
Sciences occultes	5%
Vigilance	65%
Mythe de Cthulhu	19%

Compétences

Baratin	35%
Comptabilité	35%
Crédit	25%
Échecs	50%
Négociation	75%
Persuasion	45%
Psychologie	20%
Sciences de la vie : pharmacologie	35%

Langues

Panjâbî (Langue maternelle)	65%
Anglais	35%
Hindî	35%
Gikuyu	15%
Kiswahili	35%
Urdu	20%

Grimoire

Flétrissement, Invoquer/Contrôler un Vampire de Feu, Signe de Voor

Combat

- Couperet à Viande 45%
  Dégâts 1D4+2
- Dague 45%
  Dégâts 1D4 (il la porte toujours cachée sur lui, mais ne sait pas la lancer)
- Bagarre 30%



Un petit tour chez Singh

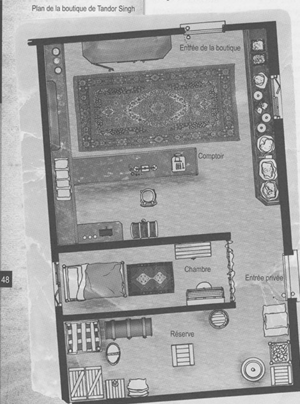
Vers 14 h, puis vers 19 h, Singh se rend dans un café proche pour manger et discuter avec d'autres marchands. Tous les mercredis soir, il joue aux échecs avec un compatriote de 19 h à minuit. Les lois de Nairobi interdisent presque toute activité commerciale le dimanche ; Singh en profite souvent pour passer l'après-midi à la campagne.

La boutique de thé possède une entrée principale et une porte latérale, toutes deux cadenassées (FOR 10). Biashara Street étant souvent bondée, l'entrée latérale est plus discrète. C'est celle qu'utilisent les adorateurs.

La boutique n'a rien d'extraordinaire : une salle avec un comptoir, une chambre fermée à clef et une réserve. La chambre reflète le prétendu hindouisme de Singh : quelques lithographies pieuses, une sculpture en bois de santal. Deux lits simples occupent la pièce et indiquent de part leur état qu'ils sont tous les deux utilisés. Un registre est dissimulé sous l'oreiller de l'un deux, mais il montre seulement que tous ses échanges avec l'étranger passent (comme on peut s'y attendre) par son parent de Mombasa, Ahja Singh.

La réserve est bourrée de caisses et briques de thé.

Plan de la boutique de Tandor Singh



Une virée nocturne

En surveillant discrètement la boutique, un soir tandis que « Tandoor » est présent ou déjà sorti, les investigateurs peuvent remarquer une silhouette encapuchonnée quitter les lieux et se diriger discrètement vers les bidonvilles. C'est Chandra (ou Vikesh) en chemin pour choisir une proie à sacrifier au Petit Rampant.

Le mode opératoire les nuits de sacrifices est le suivant. Le frère Singh de sortie repère un gosse des rues, un mendiant ou une prostituée à quelques centaines de mètres du lieu de sacrifice. Il convainc sa future victime de l'accompagner moyennant quelques pièces ou un billet dans un lieu plus tranquille, et ils se rendent au local. Une fois à l'intérieur, il neutralise sa victime avant de la descendre dans la cave pour la menotter au pilier central et la bâillonner. Ensuite il réalise son rituel de sacrifice et enterre la victime défunte à même le sol. Dans le cas où Singh découvre être filé par les investigateurs lors de sa balade nocturne, il essaie de les semer dans les bidonvilles, voir d'en neutraliser un pour le sacrifier.

Les forces de l'ordre ne remarquent pas les disparitions dans les bidonvilles. C'est un lieu où la pauvreté côtoie la misère ; l'absence d'éclairage attire les pickpockets, les mendiants et les agresseurs opportunistes. Un groupe d'investigateurs blancs pénétrant dans ce quartier ne passera pas inaperçu. Les frères Singh ont rapidement découvert le potentiel de ce quartier, et ont décidé d'y installer leur lieu de culte et de sacrifice : un petit local de tôles et de bois dont l'accès est verrouillé par une porte cadenassée (FOR 11). L'intérieur est composé d'une pièce d'une dizaine de mètres carrés dont le seul mobilier se compose de deux tonneaux. Une trappe est cachée sous un tonneau. Dessous, une volée de marches plonge dans l'obscurité. C'est une pièce d'environ 20 m² avec un plafond à plus de trois mètres. Un pilier de soutien s'élève au centre de la pièce, les murs sont étayés de planches de bois brut. Les frères Singh ont mis plusieurs mois à la creuser de leurs mains dans le plus grand secret. Cette cave sent la mort, peut-être parce qu'ils y enterrent les victimes de leurs sacrifices humains (une réussite de Trouver Objet Caché signale plusieurs dépressions rectangulaires, 1 x 2 m, dans le sol). Trois niches, garnies de bougies, sont creusées dans les murs nord et sud. Une statue de 1,20 mètre de haut est adossée au mur ouest (en face de l'escalier). Grossièrement taillée dans une pierre noire, elle représente une sorte de nain à quatre yeux brandissant un tulwar (un grand sabre courbe d'origine indienne) dans chacun de ses quatre

bras. Trois appendices semblables à des tentacules font office de pieds. La statue représente un des multiples avatars de Nyarlathotep, connu en Inde sous le nom de Petit Rampant. Une paire de menottes est encastrée dans le pilier central.

Dans le coin sud-est de la cave, un grand coffre de pierre cadenassé (FOR 15) renferme plusieurs objets importants :

- Le registre de Tandoor Singh (cf. Aide de Jeu ADJ-KE-02 ci-contre).
- **Un couperet en métal** : un manche en bois contorsionné et une lame gravée du symbole du Petit Rampant (une réussite de Mythe de Cthulhu permet de l'identifier). Chandra et Vikesh utilisent ce couperet pour tuer les victimes de leurs sacrifices. Une réussite de Sciences humaines : anthropologie identifie l'origine indienne de l'objet.
- **Les cônes d'encens** : un paquet de 1D10+5 cônes. C'est de l'Encens des Autres Plans. Inhaler la fumée produite par sa combustion permet de voir les dimensions où vivent les Dieux Extérieurs. Ces terribles visions affectent la Santé Mentale des utilisateurs (perte de 2/1D10 points). Si plusieurs cônes brûlent en même temps, les tests de SAN sont cumulatifs, mais les visions n'apportent rien de plus. Inhaler cette fumée fait gagner 1% en Mythe de Cthulhu. De telles visions ne montrent jamais les divinités majeures du Mythe, mais d'autres horreurs perturbantes. Un seul cône peut affecter jusqu'à 50 personnes. Une réussite de Trouver Objet Caché permet de repérer quelques fragments mal brûlés de ces cônes dans les niches.
- **Cthaat Aquadingen** : cette version hindî est très semblable à l'exemplaire latin présenté dans le livre de règles. Elle contient cependant une passage original mentionnant une éclipse, une divinité et un léopard (cf. Aide de Jeu ADJ-KE-03, page 50). L'éclipse est repérée dans le calendrier hindou ; la date indiquée correspond au 14 janvier 1926. Le léopard dont il est question pourrait être le mangeur d'hommes tiré d'un fait divers qui eut lieu en Inde en 1926. On lui prêtait 125 victimes quand il a été abattu en mai de cette même année. Cette bête pourrait inspirer un scénario.
- **Une tunique jaune :** Une tunique cérémonielle brodée du même symbole que le couperet.

Aide de Jeu ADJ-KE-02- Extrait du registre de Tandoor Singh (cf. version complète dans le livret annexes)

Le décor ne manquera pas d'éveiller les soupçons des investigateurs. Si quelqu'un découvre la pièce secrète, Chandra et Vikesh feront leur possible pour éliminer l'intrus qui menace la position de « Tandoor » Singh dans le monde et dans le culte. Les investigateurs qui contactent la police sans preuve utilisable (les quinze squelettes enterrés dans la cave feraient l'affaire) en sont pour leurs frais. « Une pièce étrange dans une cave, ce n'est pas un crime. Cela se fait dans le meilleur monde et c'est surtout très fréquent chez ces païens. Alors plus d'effractions, s'il vous plaît. »

Une fois repérés par la police, les frères Singh contactent M'Weru pour lui demander son aide. Si elle décide d'intervenir, les investigateurs sont en grand danger.

Extrait du registre de Tandoor Singh Aide de jeu KE-02

Utilité de ce document : Tandoor Singh assure l'approvisionnement de la Langue Sanglante en plein centre du pays. Tandoor a pris soin de ne pas mentionner Ahja (à Mombasa) dans son registre afin que l'on ne puisse remonter jusqu'à lui. Pourtant, toutes ses marchandises passent par Nairobi avant d'être distribuées à travers le monde.

Fraternité	Vecteur de transport	Piste	Destinations des marchandises
La culte de la Langue Sanglante (Kenya)	Tandoor Singh (Nairobi)	ADJ-KE-02	Kenya : Ahja Singh (Mombasa)
			New-York : Boutique Ju-Ju
			Londres : Fondation Penhew
			Égypte : Omar Shakti (Le Caire, via Port-Saïd)
			Shanghai : Ho Fong Import

Cthaat Aquadingen

En hindî, auteur inconnu, env. XI-XII[e] siècle. Une étude détaillée des Profonds. Nombre d'exemplaires de cette version restent inconnus. Il est relié en peau humaine censée transpirer quand l'humidité ambiante tombe en dessous d'un certain seuil.

Cette version est très semblable à l'exemplaire latin présenté dans le livre de règles. Elle contient cependant un passage original (cf. Aide de jeu ADJ-KE-03, page 50).

Complexité : Ardu (50%)
Durée : Mois
Mythe : 13
SAN : 1
Sortilèges : Appeler le Sombre, Attirer le Grand Être (Appeler/Congédier Bugg-Shash), Hymne de Nyhargo (variante inverse du sortilège Résurrection utilisée pour détruire les revenants), Parler avec l'Enfant-Dieu (Contacter une Larve Stellaire de Cthulhu), Parler avec les Enfants de la Mer (Contacter un Profond), Parler avec Mère Hydra, Parler avec Père Dagon, Rêves de Zattoqua (Contacter Tsathoggua), Rêves du Dieu [Cthulhu], Rêves du Noyeur [Yibb-Tstll]

Conseil sur l'utilisation des registres

Pour des conseils sur l'utilisation des registres, reportez-vous à l'Aide de jeu ADJ-NY-17, page 56

Et le portail s'ouvrira quand le soleil sera occulte. Ainsi le Petit Rampant pourra éveiller au monde ceux qui vivent au-delà et les ramener. La mer les engloutira puis les vomira et le léopard se nourrira de chair au printemps à Rudraprayag.

Aide de jeu KE-03 - Une prophétie hindî



Futur héros de l'indépendance

(Allié)

Kenyatta est un homme de taille moyenne, au regard clair et franc. Il porte une barbe courte et est toujours vêtu à l'occidentale pour étayer son discours activiste.

Avec Johnstone Kenyatta (Johnstone Kamau avant les années 20, Jomo Kenyatta à partir des années 30) les investigateurs ont l'occasion de rencontrer une personnalité avant qu'elle devienne célèbre, un des attraits de L'Appel de Cthulhu. Les gardiens intéressés par le folklore kényan peuvent lire son livre Au pied du Mont Kenya.

Une prophétie hindi
Aide de jeu KE-03

Cette prophétie est un passage original de la version hindî du Cthaat Aquadingen.

Utilité de ce document : Cette prophétie vise à faire réaliser aux investigateurs la menace qui plane sur l'Humanité. La notion de portail devrait aussi leur mettre la puce à l'oreille.

Le Petit Rampant est un des nombreux avatars de Nyarlathotep.

Johnstone Kenyatta

Jackson Elias mentionne cet homme dans ses notes. Sam Mariga le connaît. Natalie Smythe-Forbes, Roger Corydon, le capitaine Montgomery et pas mal de Blancs de Nairobi peuvent aussi parler de lui aux investigateurs, mais pas en bien. Ils le traitent volontiers d'agitateur ou bien de charlatan et de sorcier nègre (ces dernières insultes font référence à la profession de son grand-père). Tous insistent pour l'associer à la magie africaine. Il habite la ville noire, Marianna Street, mais on le trouve généralement dans les bureaux de l'Association Centrale Kikuyu, une organisation qui milite pour une représentation noire au sein du gouvernement colonial. Presque tous les habitants de la ville noire, kikuyus ou non, savent où se trouvent les bureaux de l'A.C.K et ce leader charismatique.

Les Blancs (et les Bruns) franchissent rarement l'entrée de l'A.C.K. Kenyatta est là et remarque immédiatement les investigateurs. Quand ils mentionnent Jackson Elias, la Langue Sanglante ou tout autre nom lié au Mythe, Kenyatta les examine intensément avant de les inviter à passer dans la pièce voisine « où nous serons entre nous, Messieurs ». Son anglais est parfait.

Il écoute attentivement, repoussant leurs questions jusqu'à ce qu'il comprenne précisément ce qu'ils recherchent. « Les vieux usages sont cruels », dit-il, « et je ne les connais qu'assez mal. Chez moi, j'entendais beaucoup d'histoires à ce sujet mais je m'en suis enfui il y a plus de vingt ans. Mon grand-père était un puissant murogi, un devin. J'ai essayé de fuir ce monde pour accéder au vôtre, Messieurs. Quelle ironie, alors que je m'efforce d'appréhender votre héritage, vous vous intéressez au mien. »

Pendant un temps, il semble méditer. « Il y a beaucoup de choses que je ne comprends pas dans ce que vous m'avez dit, et encore plus que j'ai du mal à croire. Mais je perçois quelque chose en vous, une urgence légitime. Je dois avoir hérité d'une part des pouvoirs de mon grand-père. Si vous êtes d'accord, il y a un homme que vous devez rencontrer. Je n'en avais pas parlé à Jackson Elias car il me semblait condamné. Je ne voulais pas accabler mon ami d'un tel fardeau. Mais vos destinées sont encore inachevées, de grandes victoires vous attendent sans doute, ou des tragédies qui dépasseront celles de la plupart des mortels. »

Si les investigateurs acceptent le rendez-vous, Kenyatta disparaît pendant quelques minutes. « Un ami vous attend près de la porte. Suivez-le à distance, il veillera à ne pas vous semer. S'il s'arrête et paraît attendre, faites-en autant. Il franchira une porte jaune, suivez-le rapidement et sans hésiter. Je suis content de vous avoir connus. » Il serre la main à chaque investigateur.

Un grand Noir vêtu d'une chemise et d'un pantalon blancs les attend, pieds nus. Il sourit puis se dirige vers la porte. Kenyatta fait signe aux investigateurs de le suivre et les quitte sur un « Bonne journée, Messieurs ».

En suivant leur guide dans la ville noire, les investigateurs devraient rencontrer Okomu et le Vieux Bundari.

Le Vieux Bundari

Difficile de le rencontrer, encore plus difficile de le connaître, ses heures de bureau n'ont rien de standard. Les investigateurs finiront sans doute par respecter ses pouvoirs, mais ses motivations devraient rester obscures.

Le parcours des investigateurs dans la ville noire se poursuit sans problème. Une réussite d'Intuition suggère que le guide veille d'abord à ne pas être suivi par d'autres que ceux qu'ils doivent rencontrer... Dieu sait qui.

Les quartiers noirs de Nairobi sont pauvres, mais les habitants gardent l'espoir et sont souriants. La plupart des maisons sont composées d'une unique pièce. Les parois sont en boue séchée, les toits couverts d'herbes liées et de larges feuilles. De temps à autre, la maison plus vaste d'un quelconque entrepreneur offre un contraste frappant. La prospérité se juge surtout à l'imperméabilité du toit — les couvertures de bardeaux, de tuiles ou de parois de caisses doublées de feuilles de métal marquent un statut supérieur.

Les investigateurs franchissent la porte jaune et se retrouvent dans un petit hangar à côté d'un roadster Rolls Royce jaune en assez mauvais état. Leur guide leur ouvre la portière et leur fait signe de monter. Quelques minutes plus tard, la voiture cahote le long d'une piste poussiéreuse à l'extérieur de Nairobi, dispersant bicyclettes et attelages. Les investigateurs sont en route pour Boyovu, un petit village. C'est là que vit Bundari, un des magiciens tribaux les plus puissants et les plus respectés de toute l'Afrique orientale.

Sans la recommandation de Kenyatta, il est peu probable que les investigateurs n'entendent jamais parler de Bundari. Même une fois sur place, ils doivent encore passer avec succès l'examen minutieux que leur fait subir Okomu, l'assistant de Bundari. S'ils ont des objets magiques avec eux et qu'ils les montrent à Okomu, ce dernier les prend beaucoup plus vite au sérieux.

Le véhicule s'arrête à la limite d'un cercle de huttes. Leur guide descend mais leur fait signe de rester à l'intérieur.

Il parle longuement avec Okomu, un jeune homme à l'aspect fragile, et semble plaider leur cause. Dans la voiture, il fait très chaud. Bien vite, les enfants du village s'agglutinent autour du véhicule et risquent un coup d'œil à l'intérieur. Leurs yeux ronds et brillants reflètent leur hésitation entre politesse et curiosité. Les gestes ou paroles des investigateurs ne soulèvent que fous rires et murmures.

Le guide les présente enfin à Okomu, longuement. Ce dernier parle un excellent anglais mais ses manières sont irritantes, franchement impolies. Il exige sans cesse plus de détails, veut connaître tous les motifs et les raisonnements qui se cachent derrière leurs affirmations. Chaque réponse lui arrache un sourire méprisant ou un ricanement. Un des visiteurs doit réussir un test de Persuasion ou Baratin pour convaincre Okomu qu'ils sont dignes de parler avec le grand Bundari. Si la tentative échoue, les investigateurs doivent repartir et essayer de nouveau le lendemain.

Les différentes biographies qui lui sont consacrées offrent d'excellentes descriptions du Nairobi de cette époque. Ce héros de l'indépendance du Kenya en deviendra le premier président. En 1952, les Britanniques l'accuseront d'avoir dirigé la campagne de terreur Mau-Mau. C'est en fait la Langue Sanglante qui en est responsable - une autre atrocité perpétrée par Nyarlathotep et les Dieux Extérieurs.

Le personnage de Kenyatta ne doit être qu'un intermède rapide et pas un personnage important pour les investigateurs.

Niveau : supérieur
(cf. tableau p. **306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou p. **206** de la 6e édition française).

Compétence :
Discourir activement 85%





Le Vieux Bundari

Grand Magicien Tribal

Bundari est un très vieil homme (80 ans), l'un des plus grands voir le plus grand magicien des tribus d'Afrique de l'ouest. Son corps amaigri et décharné ne quitte jamais sa hutte du village de Boyovu. Si les investigateurs arrivent à le rencontrer, il leur faudra une grande patience afin de pouvoir communiquer avec lui, car son esprit vagabonde hors de notre univers dans des mondes parallèles afin de savoir ce que trament M'Weru et la Langue Sanglante. Même lors de ses phases d'éveil, il semble ailleurs et ne se concentrera que sur des questions autour du culte.

Le but exact de Bundari n'est pas connu, mais il n'est visiblement pas du côté des adorateurs de la Langue Sanglante, et il ne révélera pas d'information en ce sens - il sera difficile de déterminer si toutes les questions le touchent.

Niveau : supérieur
(cf. tableau p. **306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou p. **206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Santé mentale	50
Points de vie	13
Points de Magie	25
Impact	-3

Compétence spécifique (ou spéciale)

Voir le Passé	
Comme Si c'était le Présent	80%
Compétences générales	
Athlétisme	60%
Discrétion	55%
Sciences occultes	80%
Vigilance	75%
Mythe de Cthulhu	15%
Compétences	
Décoctions & Mixtures	85%
Médecine	40%
Négociation	50%
Persuasion	65%

Langues

Gikuyu (Langue maternelle)	85%
Anglais	25%
Kiswahili	55%

Grimoire

Chercher Ce Qui Est Perdu, Exorcisme, Guérison, Invoquer le Pouvoir de Nyambe, Parler Avec les Oiseaux/les Serpents, Sérénité, Voyage vers l'Autre Côté. Tous les sortilèges de Bundari sont des sortilèges de magie tribale africaine, transmis secrètement de génération en génération. Ils ne seront en aucun cas enseignés aux investigateurs. S'ils gagnent la confiance de Bundari, celui-ci accepte peut-être de les aider directement. Ces sortilèges ne sont associés à aucune perte de Santé Mentale



Okomu se montre plus sympathique une fois convaincu de l'urgence de leur mission. Il connaît la Langue Sanglante et confirme que le culte est responsable du massacre de l'expédition Carlyle. Sa magie maléfique a fait venir des bêtes surnaturelles surgies des Autres Côtés qui ont tué et emporté leurs victimes.

Les disparus ont été emmenés vers la montagne du Vent Noir, un lieu maudit que tout le monde évite. Même les plus grands sortilèges sont impuissants face à cet endroit. Il est habité par un terrible dieu. Une fois par an, il libère le Vent Noir qui sème épidémies, famine et désastres dans son sillage.

Afin de satisfaire leur dieu, les membres du culte enlèvent et sacrifient des villageois. Il apparaît alors à ses fidèles dans toute sa puissance. Il est aussi grand que la montagne elle-même. Il n'a pas de visage ; un tentacule rouge sang pend là où devrait être sa tête. Des monstres de toutes formes le servent. La seule vision de ce dieu hideux peut rendre un homme fou.

La prêtresse de ce dieu se nomme M'Weru. Elle vit dans la montagne. C'est elle qui a prophétisé l'arrivée du fils du dieu, mi-homme mi-monstre, qui noiera bientôt ce pays dans le sang. Okomu peut leur faire le plan d'une piste qui mène à la montagne du Vent Noir, mais il leur conseille de ne pas s'y aventurer. Aucune protection n'est possible, explique-t-il. De vieilles histoires parlent d'un grand signe, l'Œil de Lumière et de Ténèbres, qui pourrait à jamais enchaîner ce dieu cruel à l'intérieur de sa montagne, mais nul ne sait ce que peut être ce symbole. Certains magiciens dotés de double vue prétendent que ce signe existait encore il y a quelques années, mais le dieu a manipulé des hommes pour qu'ils le détruisent. Si les investigateurs possèdent la moitié du symbole de pierre conservée par Nyiti d'El Wasta en Égypte (ou Jack Brady à Shanghai) et la montrent à Okomu, ce dernier s'enflamme. Bundari et lui doivent absolument l'étudier pour découvrir comment l'utiliser : ils ont chaque mois 5% de chances de réussir (voir le descriptif de l'Œil de Lumière et de Ténèbres, page 50 du chapitre chinois).

Bundari est un très puissant magicien, explique Okomu, mais pour accroître sa puissance, il a dû se rapprocher des Autres Côtés. Il existe maintenant dans beaucoup d'autres réalités que la nôtre et se trouve pour toujours en transit. Okomu est celui qui le veille dans cette réalité, qui protège sa coquille, son corps. Bundari possède d'autres assistants (inimaginables) qui jouent le même rôle auprès des présences qu'il a ancrées dans les Autres Côtés.

Les investigateurs doivent attendre patiemment que l'esprit de Bundari se rassemble dans cette réalité, ce qui peut prendre des heures. Ils doivent rester tout ce temps près de l'enveloppe vide de Bundari car, sinon, ce dernier pourrait ne pas réintégrer son corps avant des jours.
Vue de l'extérieur, la hutte de Bundari est une construction masaï typique, tout en courbes douces. Elle est plus grande que les autres habitations coniques de boue séchée du village et bâtie différemment. Elle aussi s'entoure d'une haute palissade avec portail. Une fois passé le rideau de l'entrée, les investigateurs se retrouvent dans un couloir qui fait tout le tour de la hutte avant de déboucher dans l'unique pièce centrale : la maison de l'escargot. Ce passage circulaire n'est pas éclairé, mais on distingue les fétiches, symboles, masques, etc. qui décorent les deux murs blanchis à la chaux. Nombre d'autres symboles, organisés en constellations mystérieuses, ornent la pièce centrale. Une première réussite de Sciences occultes permet de reconnaître les protections gravées dans le toit et le sol de terre battue, une seconde les quelques symboles en rapport avec les Dieux Extérieurs. En face de la porte intérieure, un vieil homme est assis, parfaitement immobile, comme mort. Plusieurs calebasses et boîtes en bois sont entreposées à ses côtés. De temps à autre, Okomu déplie une de ses jambes. Il la masse pour rétablir la circulation et la replace ensuite dans sa position initiale.
Les investigateurs vont devoir rester assis en face de Bundari pendant 1D6+6 heures avant qu'il commence à s'éveiller. Okomu leur propose des cacahuètes, du plantain cuit et du lait. Ils ne doivent pas parler, car cela provoquerait une incarnation « trop rapide » de Bundari.
Le corps du vieil homme frémit enfin et reprend les apparences de la vie. Bundari ouvre les yeux et observe chacun des visiteurs. En guise d'introduction, il mentionne peut-être un événement relatif à leur passé.
Utilisant Okomu comme traducteur, il leur dit : « Votre mission est dangereuse et les temps sont difficiles. Dois-je vous dire des choses plaisantes ou la vérité ? La Langue Sanglante devient arrogante. Dans toute la région, des gens disparaissent, emportés dans la Montagne pour les horribles sacrifices à venir. Les chefs sont rabaissés par des actes et pensées corrompus. Nombre d'entre nous doivent prier continuellement Ngai, le seigneur du Kere-Nyaga » - le Mont Kenya - « pour repousser ce mal ».
« Si vous êtes courageux, vous pourrez sans doute accomplir de grandes choses. Vous devez vous dépêcher. Okomu pourra vous aider à prendre les dispositions nécessaires mais il ne peut pas faire ce que je peux : j'ai un présent pour vous. »
Le vieux Burundi se saisit d'une calebasse qu'il débouche, prend différentes boîtes, les ouvre et récupère une pincée de leur contenu qu'il verse à l'intérieur : herbes, racines, poudres, insectes, liquide noirâtre et malodorant... Puis il porte la calebasse à ses lèvres, crache à l'intérieur avant de prononcer des paroles inintelligibles, la rebouche et la tend aux aventuriers.
« Une gorgée vous plongera dans l'ombre de vos ennemis. N'en buvez que par nécessité et méfiez-vous des esprits forts. »
À vous de décider si le destin veut que Bundari et Okomu accompagnent les investigateurs jusqu'à la montagne du Vent Noir. Okomu recommande Sam Mariga comme un homme sûr. Johnstone Kenyatta accepterait cette mission si elle lui était proposée. Okomu ne se bat pas et n'utilise son corps que pour protéger Bundari. Ce dernier peut employer ses pouvoirs magiques quand il se trouve sur notre plan. La plupart du temps, il faut transporter son corps car son esprit vagabonde dans les Autres Côtés.
Si les investigateurs savent comment se servir de l'Œil de Lumière et de Ténèbres, le Vieux Bundari propose de les aider à trouver l'endroit propice à son installation.

Sortilèges

• Choc aveuglant
Les Points de Magie du lanceur du sortilège sont opposés à ceux de sa cible sur la Table de Résistance. Si la cible est battue, elle perd 1D10 de SAN et 1D4 Points de Vie. Ses yeux fondent et s'écoulent des orbites : elle perd définitivement la vue. La douleur est intense et interdit toute action. La victime doit être visible à moins de 30 mètres du sorcier. L'usage de ce sortilège coûte 20 Points de Magie et 1D8 points de SAN. Son incantation ne dure que dix secondes.
• Chercher Ce Qui Est Perdu (magie tribale)
Chaque Point de Magie dépensé augmente de 10% les chances de trouver un objet perdu. Ce dernier doit être connu du sorcier et la portée du sortilège n'excède pas 90 mètres. Le sortilège se lance en une minute et dure dix minutes.
• Parler Avec les Oiseaux/les Serpents (magie tribale)
Ces deux sortilèges distincts se lancent de la même manière : le sacrifice de 2 Points de Magie permet au sorcier de discuter avec les oiseaux ou les serpents qu'il rencontre. Ce sortilège dure 1D6+6 minutes.
• Sérénité (magie tribale)
Ce sortilège insensibilise le bénéficiaire à toutes les douleurs, même les plus intenses, et ce pendant une heure. Il peut aussi être utilisé pour apaiser un dément : celui-ci retrouve son calme durant une heure. Son emploi coûte 3 Points de Magie.



Okomu

(Allié)
Gardien de Bundari

Okomu est l'assistant de Bundari. C'est par lui que les investigateurs devront passer pour accéder au grand sage. Okomu est un jeune homme masaï au physique fragile et au regard qui semble à la fois troublé et plein d'acuité, constamment sur ses gardes. Il est cependant très virulent dans son discours car il se sent investi d'une mission que personne ne peut comprendre, et la connaissance de la vérité ainsi que la souffrance qu'il en ressent l'ont plongé dans une colère constante. Il changera d'attitude du tout au tout face à des personnes qui partagent son combat.
Si jamais sa vie est en danger, Okomu fera tout pour survivre afin de poursuivre le travail qu'il mène après de Bundari et continuer à veiller sur son sort le plus longtemps possible. Mais il ne se mettra pas de lui-même dans une situation où sa vie serait menacée à moins que celle de Bundari ne le soit.

Niveau : ordinaire
(cf. tableau p. **306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou p. **206** de la 6e édition française)

Valeurs dérivées

Santé mentale	55
Points de vie	13
Impact	0

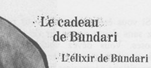
Compétence spécifique (ou spéciale)	
Servir Bundari coûte que coûte	60%
Compétences générales	
Athlétisme	15%
Discrétion	60%
Sciences occultes	5%
Vigilance	75%
Compétences	
Négociation	50%
Orientation	60%

Langues

Gikuyu (Langue maternelle)	50%
Anglais	20%
Kiswahili	35%

Combat

• Couteau	55%
Dégâts	1D6
• Bagarre	45%



Le cadeau de Bündari

L'élixir de Bündari

La calebasse a des symboles kikuyus gravés dessus. Le liquide contenu à l'intérieur est de couleur orangé, épais, visqueux et dégage une odeur forte de vinaigre. Quiconque en boit ressent comme une légère brise autour de lui. Il se voit doté du pouvoir « d'invisibilité » aux yeux d'autrui à l'exception des autres bénéficiaires de la potion. Il occulte sa présence de l'esprit de l'observateur tant qu'il n'effectue pas d'action autre que se déplacer. Pour qu'un observateur remarque la présence d'un personnage ayant consommé de l'élixir, il doit effectuer une réussite spéciale à un test de Volonté si son score de POU est inférieur à 18 ou une réussite normale si son score de POU est égal ou supérieur à 18. Ce pouvoir a une durée de 2D10+10mn avant de se dissiper. La calebasse contient l'équivalent de 3 utilisations par investigateur.

Après la première utilisation, toute nouvelle absorption de l'élixir entraîne un test de CON contre une VIR de niveau 13. Un échec provoque un état d'étourdissement accompagné de déséquilibres entraînant un malus de -10% à toutes les actions du personnage pour une durée de 1D6 heures. Dans cet état, un nouvel échec lors d'une nouvelle absorption aggrave les symptômes avec une vision brouillée engendrant un malus de -20% aux actions pour une durée de 1D6+2 heures.

La montagne du Vent Noir

Cette montagne meurtrière domine la plaine désolée. Les horribles secrets de ses entrailles vont mettre les investigateurs à l'épreuve. Un rituel épouvantable se déroule sur ses flancs.

Si les investigateurs ont fait preuve de prudence et de méthode, ils possèdent bon nombre de renseignements et d'alliés. M'Weru ignore certainement leur présence et ils ont une chance d'empêcher la naissance de l'enfant du dieu. Cette partie de l'aventure leur demandera tout de même pas mal de discrétion s'ils ne veulent pas affronter la plus dévastatrice des fureurs.

N'dovu

N'dovu est un village kikuyu, à environ un jour au sud du site du massacre de l'expédition Carlyle, ce site se trouvant lui-même à une journée de la montagne du Vent Noir. Sous le couvert des vallons et de la végétation d'Aberdare, le voyage dure de 4 à 7 jours depuis Nairobi. La route des plaines, par Thika, raccourcit le parcours de moitié, mais elle est certainement surveillée par les adorateurs. Quel que soit l'itinéraire emprunté, aucune route, voie ferrée ou rivière ne mène à N'dovu, seulement des sentiers.

Le village est petit et ressemble à tous ceux que les investigateurs ont déjà rencontrés. Ici, les toits sont en géné-



ral de meilleure facture, et les fossés et les ponts sont plus fréquents. L'altitude supérieure (à celle de Nairobi) et la proximité des hauts sommets apportent beaucoup de pluie.

Si les investigateurs ont embauché Sam Mariga ou tout autre guide valable, il engage les négociations pour eux, leur conseillant de ne rien révéler de leur véritable mission. Les habitants de N'dovu craignent la Langue Sanglante et ne voudront pas être mêlés à ce genre de quête. Si les investigateurs gardent leurs intentions secrètes, N'dovu peut leur servir de camp de base. Ils y apprendront peut-être quelques rumeurs locales (voir ci-dessous). La connaissance du kikuyu ou du kiswahili (ou l'utilisation d'un traducteur) est nécessaire.

Aucun habitant de la région ne veut s'approcher de la montagne du Vent Noir, ni du site du massacre. Ce dernier, une étendue noire et désolée qui tranche avec la luxuriance verte de la forêt d'Aberdare, est appelé par tous la Terre Corrompue. Les villageois veulent bien indiquer la direction à prendre pour rejoindre ces deux endroits, mais déconseillent vivement de s'y rendre.

Les rumeurs locales

Dans la région, plus d'une douzaine d'hommes, femmes et enfants ont disparu au cours des dernières semaines. Aucune recherche n'a véritablement été entreprise : personne ne doute du sort que le culte leur réserve.

Les carcasses de deux éléphants tués récemment ont été découvertes hier à quelques heures du village (N'dovu signifie éléphant en kiswahili). Les investigateurs qui le désirent peuvent voir ces dépouilles. Les circonstances de leur mort n'ont rien de naturelles : aucun prédateur local ne peut mettre en pièce un éléphant. Les cadavres, boudés par les vautours et les chacals, ont gonflé de façon ahurissante et une substance vert pourpre commence à en suinter.

Le grand magicien du village Swara a été maudit par la sorcière M'Weru ; il avait osé se moquer de ses pouvoirs. Maintenant chauve et aveugle, il balbutie comme un enfant. Le village Swara se trouve à une demi-journée de marche en direction du Mont Kenya. Sur place, il n'y a rien d'autre à voir que l'épave incohérente d'un magicien autrefois puissant.

Découverte d'un charnier maudit
Aide de jeu KE-04

Note importante : à n'utiliser que si l'Étoile de Nairobi existe toujours.

Utilité du document : ce document a pour but d'alerter les investigateurs sur l'étrangeté des phénomènes qui frappent actuellement dans la région. Il établit aussi un lien entre le « mal » qui a terrassé les éléphants et celui des membres de l'expédition Carlyle ; les cadavres comportant certaines similitudes. Enfin le village de N'dovu est mentionné ; si les investigateurs n'ont pas rencontré le vieux Bundari, une visite au village leur permettra d'apprendre des informations pour se rendre à la montagne du Vent Noir.



Découverte d'un charnier maudit

Des chasseurs ont découvert hier, à quelques heures du village de N'dovu, deux cadavres d'éléphants. L'état de décomposition des deux carcasses ne laisse aucune place aux circonstances d'une mort naturelle : « les cadavres semblaient boudés par les vautours et les chacals. Même les mouches n'en voulaient pas ! Les deux corps avaient gonflé de façon ahurissante et une substance vert pourpre suintait de leur peau ». Les chasseurs sont rentrés profondément bouleversés par cette découverte. La chose est d'autant plus troublante qu'aucun prédateur local ne peut mettre en pièce un éléphant. Et quand bien même cela arriverait, son cadavre ne résisterait pas plus de quelques heures avant de disparaître, dévoré par les insectes et les charognards. Cette question planera encore longtemps dans les mémoires troublées des chasseurs.

L'étoile de Nairobi

Aide de jeu KE-04
Découverte d'un charnier maudit

La Terre Corrompue

Aberdare est une des rares forêts tropicales qui soit tempérée. Cèdres géants, camphriers, figuiers et oliviers d'Afrique Orientale y prolifèrent, remplacés plus haut par les bambous de montagnes. La végétation est abondante et les déplacements hors piste très lents. Brouillards, brumes et pluies sont fréquents et les flancs de la montagne humides et frais. Il faut sans cesse traverser des torrents. C'est la terre des antilopes des forêts, des sangliers géants, des élans, des léopards, des gypaètes (un oiseau de proie grand comme un aigle). Plus bas règnent le mamba vert (un serpent arboricole incroyablement agile et rapide) et les cobras et vipères heurtantes. (Le mamba noir dont la morsure est presque toujours mortelle préfère un climat plus sec.)
Des montagnes coiffées de neiges éternelles s'élèvent de chaque côté de la piste. L'air est pur et vivifiant. Un immense col en selle - la Passe de Neri-Nanyuki - sépare le Mont Kenya de la chaîne d'Aberdare. C'est en redescendant du côté nord que les investigateurs découvrent la Terre Corrompue.
C'était autrefois une splendide prairie d'une cinquantaine d'hectares. Tout est noir maintenant, comme si quelqu'un avait brûlé le sol avec un énorme fer rouge. Toutes les pistes animales contournent ce lieu. Les investigateurs doivent se tailler un chemin à travers des broussailles



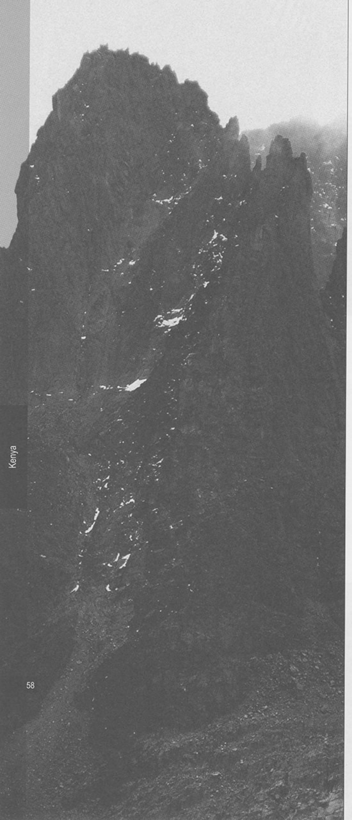
étrangement déformées pour atteindre enfin cette Terre Corrompue. Le sol est détrempé, presque marécageux. Rien ne pousse. Des odeurs pestilentielles planent sur l'endroit. Des réussites de Sciences de la vie : botanique, Sciences de la terre : géologie ou Sciences de la vie : zoologie certifient qu'aucun phénomène naturel ne pourrait ainsi affecter une terre. Une fouille du sol spongieux n'apporte rien de plus, si ce n'est un malaise croissant.

La montagne du Vent Noir

À un jour au nord de la Terre Corrompue, une montagne conique se dresse soudain au milieu de la plaine. La forêt s'est éclaircie et l'herbe a pris la relève dans la plaine qui s'élargit. Les premières pentes de la montagne du Vent Noir sont pourtant couvertes d'une abondante végétation, sombre, sinistre : le dieu de la montagne contrôle ici la nature.

Cet épisode vient conclure les investigations kényanes. La visite de la montagne devrait coïncider avec la naissance du rejeton de Nyarlathotep, les préparatifs de celle-ci ou le Grand Rituel si les investigateurs se sont déjà rendus en Australie et en Chine.

Au-dessus de la forêt, l'érosion a dénudé cet ancien volcan de toutes ses cendres et scories. Les flancs rocheux sont très abrupts. Un étroit sentier escarpé permet de grimper assez haut. Quand il se termine, une réussite de Trouver Objet Caché situe l'entrée dissimulée d'une caverne.



C'est là que vit M'Weru. En certaines occasions, elle se montre sur la corniche et s'adresse aux adorateurs.

La caverne de M'Weru

Ce conduit volcanique a été agrandi pour les besoins du culte. Les parois rouge crémeux sont constituées d'une roche qui reste assez tendre tant qu'elle n'a pas été exposée à l'air. Un investigateur muni d'une pioche pourrait s'y creuser un passage à raison de 10 m par jour.
La caverne renferme plusieurs éléments intéressants.

La statue de Nyarlathotep

Haute de quatre ou cinq mètres, elle représente Nyarlathotep — Langue Sanglante dans toute son obscénité. Un simple coup d'œil coûte 0/1D4 points de SAN.
Un trône est taillé à l'avant du socle de la statue ; c'est depuis ce siège que M'Weru gouverne sa cour. Il y a 25% de chances pour qu'elle soit présente, accompagnée d'une garde d'élite de dix adorateurs. En son absence, la caverne n'est occupée que par les prisonniers.

Le chronomètre de marine

Un examen du trône et une réussite de Trouver Objet Caché permettent de repérer la petite boîte en bois dissimulée dessous. Elle renferme une simple horloge de navigation réglée sur l'heure GMT, soit un retard de trois heures par rapport au fuseau kényan. Cette horloge de précision indiquera au Rejeton quand commencer et achever le rituel du Grand Portail.

Le panneau secret

Derrière la statue, un panneau secret donne sur une rampe de près de 6 mètres de large. Ce tunnel incliné monte vers le sommet de la montagne et le Grand Temple secret de Nyarlathotep. Des recherches couronnées par une réussite de Trouver Objet Caché signalent la présence d'une série de motifs étrangement réguliers. Une réussite d'Intuition ou de Sciences humaines : archéologie permet alors de découvrir le mécanisme d'ouverture.

Trois monticules

Ce sont des amoncellements d'os et de cadavres en décomposition : les vestiges des derniers sacrifices. L'odeur envahit toute la caverne. M'Weru n'est pas vraiment une femme d'intérieur.

La cellule

Si les investigateurs viennent ici avant la naissance du Rejeton de Nyarlathotep, une cinquantaine de prisonniers se languissent dans cette solide cage, hommes, femmes et enfants des tribus environnantes et probablement un missionnaire ou deux. Après la naissance, il ne reste plus que 1D10 prisonniers. Cette cage de fer (FOR 70) est solidement cadenassée. Les clés sont suspendues au mur à une douzaine de mètres de là.

Le Grand Temple de Nyarlathotep

Le tunnel sinue continuellement vers le haut. La lumière vacillante d'une torche éclaire le chemin ici et là. Les parois sont dépourvues de dessins ou d'inscriptions. De temps en temps, la roche, fendue, dévoile des fissures étroites et profondes. En d'autres endroits, des effondrements obligent les investigateurs à escalader des remblais abrupts. (M'Weru franchit tous ces obstacles confortablement installée dans son palanquin.) La montée jusqu'au Grand Temple représente une demi-heure de marche soutenue. Les investigateurs y pénètrent par un panneau semblable à celui de la caverne de M'Weru.

Il existe une deuxième entrée à ce Grand Temple, ouverte uniquement pour les rites les plus importants de la Langue Sanglante. Lors de telles cérémonies, un énorme escalier apparaît magiquement, déployé par Nyarlathotep lui-même. Il s'élève vers le sommet de la montagne et cette deuxième entrée. Vue sous l'angle propice, cette immense collection de marches ressemble à une pyramide à niveaux de plusieurs centaines de mètres de haut.

Passage secret derrière le trône
Trône de M'Weru
Ossements
Cages suspendues

Caverne de M'Weru



Montée jusqu'au Grand Temple



M'Weru
(Ennemie)

À la différence de la plupart des sorciers de cette campagne, M'Weru dispose d'une réserve presque inépuisable de Points de Magie dont elle se servirait avec joie pour massacrer les investigateurs. Belle et assoiffée de sang, elle terrorise tous ceux qui connaissent ses pouvoirs et nourrit donc un orgueil démesuré.

Pendant son séjour à New York, elle a évalué le monde moderne et trouvé les humains puérils, stupides et faibles. Normalement, elle ne perd donc pas son temps en négociations avec des intrus. Capturée, elle essaye pourtant d'attendrir les investigateurs, allant même jusqu'à prétendre être une victime du

culte. Sa puissance est à son comble dans le Grand Temple de Nyarlathotep où elle peut utiliser les Points de Magie de l'autel. Elle et Nitocris se partageront-elles pacifiquement l'Afrique ? Si elles s'affrontent, il faudra des investigateurs bien audacieux pour oser se mêler à leur conflit.

Phrases type

« Prosternez-vous devant le grand dieu de la Langue Sanglante, pauvres misérables. »

« (doucement) Merci messieurs, je ne suis qu'une pauvre victime que vous venez sauver. Merci encore de votre miséricorde. (avec force) Tu vas goûter de mon Pranga ! »

« Tu vas mourir petit homme blanc. Ah ah ah ah ah (rire dément) »

M'Weru (noire)
Grande Prêtresse de la Langue Sanglante

Caractéristiques

APP	12	Prestance	90%
CON	10	Endurance	99%
DEX	13	Agilité	80%
FOR	8	Puissance	50%
TAI	9	Corpulence	50%
ÉDU	6	Connaissance	75%
INT	13	Intuition	85%
POU	19	Volonté	95%

Valeurs dérivées

Santé mentale	0
Points de vie	15
Points de magie (ceux emmagasinés dans l'autel de pierre)	300 ou 400
Impact	0

Compétence spécifique (ou spéciale)

Exciter les Foules	95%

Compétences

Athlétisme	15%
Baratin	60%
Bluff	90%
Comptabilité	35%
Discrétion	95%
Mythe de Cthulhu	35%
Négociation	80%
Persuasion	70%
Sciences occultes	50%
Vigilance	50%

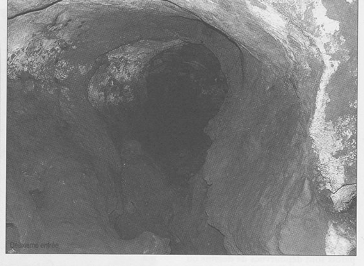
Langues

Kiswahili (Langue maternelle)	95%
Anglais	55%
Gikuyu	35%
Luo	60%
Nandi	60%

Sortilèges

Appeler Cthugha, Contacter Nyarlathotep, Contacter un Chthonien, Contacter un Habitant des Sables, Contacter Yig, Créer un Zombie, Déflagration Mentale, Domination, Enchanter un Sifflet, Envoyer des Rêves, Épuiser le Pouvoir, Flétrissement, Invoquer un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath, Invoquer/Contrôler Byakhee, Invoquer/Contrôler Horreur Chasseresse, Mains de Colubra, Poigne de Nyogtha, Poing de Yog-Sothoth, Signe de Voor, Terrible Malédiction d'Azathoth

Sortilèges tribaux africains : Contrôler un Léopard, Contrôler un Mamba Vert, Contrôler un Rat, Contrôler une Araignée Sauteuse, Contrôler une Colonne de Fourmis Dorylines et d'autres, à votre discrétion


Deuxième entrée

Le Grand Temple est une étrange caverne irrégulière et cancéreuse ; des projections bulbeuses ou tentaculaires modèlent la roche sans raison apparente. La pierre est plus sombre, plus sinistre que dans la caverne de M'Weru. Favorisés par le faible éclairage, les investigateurs peuvent facilement se cacher derrière les colonnes ou dans les tunnels latéraux. Quand la frénésie des rituels est à son comble, les adorateurs n'ont aucune chance de les remarquer. La moitié du temps, le Grand Temple est désert, si on excepte Hypathia et la faune des puits. Sinon, M'Weru et ses gardes sont là. Si elle est absente à l'arrivée des investigateurs, il y a 25% de chances par heure pour qu'elle surgisse sans s'annoncer, accompagnée, comme toujours, de ses gardes.

Le plafond

Couvert de lichens, il irradie une faible lueur brunâtre.

Les colonnes

Six énormes colonnes soutiennent le plafond du temple : des tentacules gonflés et couverts de ventouses. Taillées dans la pierre, chacune d'elles se contorsionne en fait comme un pseudopode vivant. Le mouvement est si lent qu'il n'est perceptible que sur réussite de Vigilance. Une telle découverte coûte automatiquement 1D3 points de SAN. Des anneaux de fer sont encastrés dans ces colonnes. Les victimes sacrificielles y sont attachées pendant les cérémonies, lentement soulevées suivant des rythmes démentiels inconnus de l'homme.

Les parois et le sol

Toutes ces surfaces sont taillées dans l'étrange pierre du lieu. Elles sont couvertes de symboles et gravures barbares qui ne rappellent aucune culture connue.

L'autel de pierre

C'est un gros roc irrégulier (approximativement 1 x 1 x 2 m) aux reflets bleuâtres. Une réussite de Sciences de la terre : géologie établit son origine extraterrestre. Il absorbe les Points de Magie des victimes sacrifiées sur lui jusqu'à un maximum de 400 points. Pour l'instant, il contient environ 300 Points de Magie. En touchant l'autel, on peut puiser dans cette réserve pour lancer des sortilèges. Quand on le touche, il semble animé d'une vie répugnante. Chaque contact ou utilisation coûte 0/1D2 points de SAN.

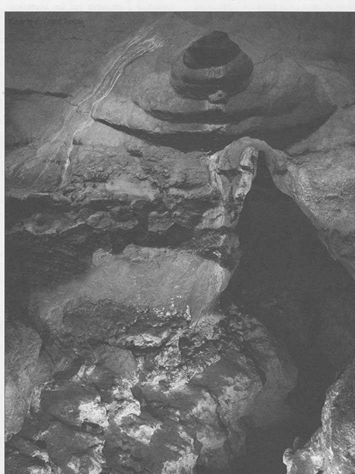
Si les investigateurs parviennent à briser l'autel, chaque fragment peut être utilisé de la même manière, la réserve de Points de Magie obtenue étant proportionnelle au volume de pierre (comptez 1 PM pour l'équivalent de 10 kg). Le bloc résiste avec une FOR de 200 ; le mettre en pièces représente donc pas mal de travail. La recharge en Points de Magie implique le sacrifice de nouvelles victimes.

Les malheureuses victimes qui servent à recharger l'autel se dissolvent partiellement en mourant et le bloc se met alors à luire. Voir la chair fondue couler le long des os coûte 0/1D6 points de SAN par victime.

Les puits sacrificiels

Ce sont trois cubes de trois mètres de côté. Ils symbolisent pour le culte l'union du naturel et du surnaturel, un mélange impur que seuls les plus grands dieux peuvent réaliser et qui célèbre donc l'omnipotence de Nyarlathotep. C'est la mort qui attend au fond, une morte affreuse qui coûte 1/1D8 points de SAN aux témoins.

Le puits à serpents contient 13 cobras, 13 mambas et 13 vipères heurtantes. Tous ces reptiles étincelants sont lovés sur eux-mêmes ou tressés en amas grouillants. De temps à autre, l'un d'eux grimpe le long des parois du puits mais retombe avant d'arriver en haut. Lorsqu'un humain approche, tous les serpents se tournent vers lui et leurs têtes oscillent à l'unisson de haut en bas.
Le puits à rats contient des centaines de gros rats noirs, un nuage d'yeux rougeoyants et d'incisives luisantes. Un abominable concert de cris aigus salue ceux qui s'approchent. Sur un échec de Volonté, un rat surgit hors du puits pour mordre une jambe trop proche (Morsure 45%, 1D2-1 points de dommages).
Le puits des fourmis contient 666 dorylines géantes de 15 cm de long. Lorsque quelqu'un s'approche, un grand bruissement de mandibules se fait entendre. Les fourmis commencent à s'organiser en masses hideuses et finissent par former de véritables pyramides vivantes dans leur effort insensé pour atteindre leur proie.


Caverne du Grand Temple

Le tas d'os

Le personnel de M'Weru n'a toujours pas trouvé le temps de déblayer les derniers sacrifices. Une réussite de Sciences de la vie : biologie ou de Sciences de la vie : histoire naturelle permet d'identifier les squelettes d'1D20+10 victimes.

Le trône de la mère

Ce qui était autrefois Hypathia Masters gît maintenant sur une estrade. Une série de marches semi-circulaires permet de l'atteindre. Son magnifique visage est toujours reconnaissable, mais son corps n'est plus qu'une masse amorphe et pulsante de chair jaunâtre. Cet énorme ventre gonflé renferme le Rejeton de Nyarlathotep. On peut voir deux yeux sinistres briller à travers la peau membraneuse. Au-dessus, la tête d'Hypathia balbutie sans cesse dans un anglais enfantin. Elle parle de ses amies d'école, de la photographie, de sa transformation en épouse d'un dieu. Cette vision coûte 2/1D20 points de SAN.
Son état dépend du moment où arrivent les investigateurs. Avant la naissance,

Combat
- Dague 50%
  Dégâts 1D4
- Pranga 50 %
  Dégâts 1D6+2

- **Contrôler les Animaux :** M'Weru connaît les sortilèges de la magie tribale africaine qui permettent de Contrôler une Colonne de Fourmis Dorylines, Contrôler un Mamba Vert, Contrôler un Léopard, Contrôler un Atèle (singe araignée) et Contrôler un Rat. Ils fonctionnent de la même manière que les sortilèges de contrôle décrits dans le livre de règles, mais il n'existe aucun sortilège d'invocation correspondant. À l'exception de Contrôler une Colonne de Fourmis Dorylines, les autres sortilèges ne fonctionnent que sur une seule créature à la fois. D'autres sortilèges, spécifiques à d'autres animaux, ont certainement été développés par les sorciers africains. Les guérisseurs amérindiens et autres chamans emploient certainement des sortilèges semblables.
La créature contrôlée doit être capable d'accomplir et d'appréhender ce qu'on lui demande. Un raton-laveur ne peut pas « voler jusqu'à Mexico » et une tarentule qui devrait « tuer Jonathan Kingsley » serait bien incapable d'identifier ce M. Kingsley. Par contre, « attaquer tous les humains présents dans cette salle » est à la portée de n'importe quelle créature.
En règle générale, les animaux Contrôlés sont susceptibles de commettre toutes sortes d'erreurs et constituent une source remarquable de confusion.

Les gardes du corps de M'Weru

Cette dame, ô combien fascinante, est toujours accompagnée de dix adorateurs musculeux, armés jusqu'aux dents. C'est un groupe de choc et leurs caractéristiques reflètent la chose. Mais c'est comme ça que M'Weru les aime.
Une dizaine de « Initié sauvage & dévoué du Culte », peut-être un peu augmentés en point de vie. (cf. page 33)

Langue Sanglante

La chose qui hurle à la lune
Avatar de Nyarlathotep

« La Langue sanglante est un monstre énorme aux appendices griffus et au long tentacule rouge sang à la place du visage. Ce tentacule s'étend encore lorsque la chose hurle à la lune. »

- Lynn Willis, L'Appel de Cthulhu ed. 5.5

La Langue sanglante semble être l'un des Avatars les plus communs de Nyarlathotep. C'est une silhouette humanoïde pourvue de trois jambes, de deux bras griffus et d'un énorme tentacule rouge sang à la place du visage.

Culte : Le Culte de la Langue sanglante est parmi les cultes les plus répandus et les mieux organisés de tous les cultes de Nyarlathotep. Les meurtres sanglants et sacrifices humains sont des pratiques courantes.

Attaques : La Langue sanglante attaque avec ses deux bras à chaque tour, saisissant et écrasant ses victimes ou les déchiquetant avec ses griffes imposantes. Elle peut attaquer et écraser une victime par tour avec son tentacule facial.

Hurlement : La Langue sanglante pousse aussi un hurlement à glacer le sang qui fait perdre 1 point de Santé Mentale à ceux qui l'entendent et qui sont vaincus par le POU du dieu sur la Table de Résistance. Elle peut hurler une fois par tour.

FOR	80	Puissance	99 %
CON	50	Endurnce	99 %
TAI	90	Corpulence	99 %
INT	86	Intuition	99 %
POU	100	Volonté	99 %
DEX	19	Agilité	95 %

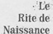


l'attaquer revient à attaquer le Rejeton de Nyarlathotep ; voir page 64, cette monstruosité pour de plus amples détails.

Les rites ordinaires de la Langue Sanglante

Pour le détail de ces rites, reportez-vous au paragraphe des rites, page 32.

Ces cérémonies ont lieu chaque mois. Ne mettez en scène un rite de mort que si le rite de naissance pose un problème de calendrier (ou n'est pas souhaitable pour d'autres raisons).



Le Rite de Naissance

C'est celui que les investigateurs ne devraient pas manquer, un rituel extraordinaire, peut-être le plus important jamais dédié à Nyarlathotep depuis la naissance de l'homme. C'est un grand moment pour tous les méchants de l'histoire. Essayez d'y mettre autant de suspens que possible et forcez les investigateurs à participer en les faisant changer de position au fil des événements. N'hésitez pas à faire des jets de dés bidon : des adorateurs enragés passent près du groupe ; des Shantaks piquent brusquement vers de nouvelles victimes ; des buissons voisins offrent une meilleure protection, des fourmis commencent à grimper sur les investigateurs ; les occasions ne manquent pas. Il n'y a en fait aucune menace réelle ; les investigateurs n'ont pratiquement aucune chance d'être repérés.

Peu après la tombée de la nuit, M'Weru sort de sa caverne pour haranguer la foule, peut-être 10 000 personnes, peut-être beaucoup plus. Tous ces hommes et femmes viennent d'Afrique Orientale mais aussi d'Europe, du Moyen-Orient, d'Asie. On peut reconnaître des Soudanais, des Arabes, des Boschimans, des Indiens, des Européens et pas mal de Malais. Beaucoup arrivent ici après un périple de plusieurs semaines. Les investigateurs peuvent sans difficulté se faire passer pour des adorateurs et approcher en toute impunité (à moins que M'Weru n'ait été prévenue de leur présence par les frères Singh).

M'Weru annonce en kiswahili : « Cette nuit est celle de notre grandeur ; notre Seigneur nous confie le fruit de sa semence ! Cette nuit, le terrible Enfant vient raffermir notre foi par la terreur ! Nyar shthan, Nyar gashanna ! Nyar shthan, Nyar gashanna ! » Sa voix résonne sur les pentes de la montagne et vient couvrir la plaine.

M'Weru répète son incantation encore et encore, et la foule reprend ses paroles. Les tambours font écho au rythme des mots et, bientôt, tous les adorateurs se balancent à l'unisson. « Nyar shthan, Nyar gashanna ! Nyar shthan, Nyar gashanna ! »

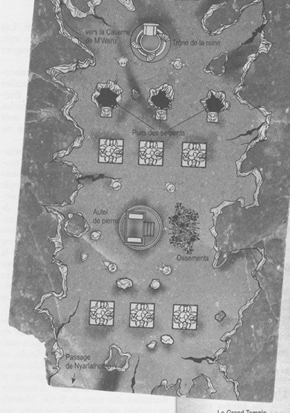
La frénésie gagne et les adorateurs jettent leurs vêtements. Si les investigateurs se sont mêlés à la foule, il ne leur reste plus qu'à en faire autant. Le ciel étoilé est peu à peu assombri par des nuages venus de nulle part. La foudre frappe, et frappe encore, toujours plus près du sommet de la montagne. Le bruit du tonnerre est de plus en plus fort et un vent se lève, glacial, perçant. Le sommet de la montagne semble exhaler des volutes de fumée épaisse et poisseuse.

« Nyar shthan, Nyar gashanna ! » Les adorateurs nus saisissent des prisonniers au hasard et les massacrent de façon abominable ; le sang de plusieurs dizaines de femmes, d'hommes et d'enfants rougit la plaine. Après une heure entière de cette folie meurtrière, un immense éclair surgit des nuages accumulés et frappe le sommet de la montagne. Le rugissement du tonnerre est monstrueux. Il annihile un instant toute pensée et chaque investigateur perd 1 point de SAN.

Là où l'éclair a frappé, la fumée se condense, se solidifie. Peu à peu, le Dieu de la Langue Sanglante prend forme et le spectacle coûte 5/1D100 points de SAN à chaque investigateur.

« Il chevauche la montagne comme il chevauche l'univers », hurle M'Weru. « Nyar shthan, Nyar gashanna ! »

D'un geste de son bras hideux, immense, Nyarlathotep fait apparaître un vaste escalier qui relie la plaine au Grand Temple. Sur ces marches, M'Weru prend la tête d'une longue procession d'adorateurs. Tous doivent passer sous les jambes démesurées de Nyarlathotep. Le dieu insatiable ramasse au hasard des poignées d'adeptes qu'il examine avec soin. Ceux qui lui plaisent sont broyés et les autres jetés au sol. Si les investigateurs suivent le mouvement, ils ont tous 5% de chances d'être cueillis par le dieu. L'aventure est finie pour ceux qui sont écrasés et les rejetés perdent 3D6 Points de Vie. Mieux vaut attendre. Une fois tous les adorateurs passés, Nyarlathotep miroite un instant et disparaît : le Vent Noir



Le Grand Temple

Valeurs dérivées

Mouvement	16
Points de Vie	70
Impact	+12

Armes
- Griffes 85%
  Dégâts : Impact
- Tentacule facial 80%
  Dégâts : Impact
- Hurlement automatique
  Dégâts : perte d'un point de Santé Mentale (voir ci-dessus page 62)

- **Protection** : Aucune. Réduite à 0 PV, la Langue sanglante s'effondre, change de forme (pour en prendre une plus monstrueuse, ce qui fait perdre des points de Santé Mentale à ceux qui la voient) et s'enfuit dans l'espace interstellaire.
- **Sortilèges** : La Langue sanglante connaît tous les sortilèges du Mythe. Elle peut invoquer des monstres à raison d'un point de magie par point de POU de la créature invoquée. Elle peut invoquer un Shantak, une Horreur chasseresse ou un serviteur des Dieux Extérieurs pour un seul point de magie.
- **Perte de SAN** : 5/1D100 points de Santé Mentale pour avoir vu la Langue sanglante.

Note : Au vu de la puissance de la créature, vous pouvez tout à fait vous affranchir de ses caractéristiques à l'exception de la perte de SAN. Cela vous évitera les jets de dés inutiles si les investigateurs osent se confronter à elle.



Le Rejeton de Nyarlathotep (ses trois formes)

Le Rejeton de Nyarlathotep ne semble correspondre à aucun genre, masculin, féminin ou neutre. Après sa naissance, il peut changer de sexe à volonté.

Avant la naissance
Avant sa sortie du ventre-cocon (qui fut autrefois Hypathia Masters), le Rejeton n'est pas sans défense. Il peut invoquer Nyarlathotep pour combattre ses adversaires, ce que le dieu fera sans retenue aucune. Si cela paraît nécessaire, Nyarlathotep transporte la mère et le fils dans une autre dimension et les ramène pour la naissance.
Dans son ventre-cocon, le Rejeton possède déjà 25 Points de Vie. S'il ne les perd pas tous dès la première attaque, Nyarlathotep est invoqué et tous les dégâts qui lui ont été infligés guérissent instantanément. Si Hypathia est tuée sans qu'il le soit, il y a 50% de chances pour qu'il finisse par mourir de cette perte.

Fils de son père
Après sa naissance, le Rejeton a deux aspects : la forme monstrueuse décrite ici et la réplique parfaite d'Hypathia Masters. Ce monstre est une sorte de grosse pyramide rampante avec, au sommet, deux yeux ovales et jaunes. Un long tentacule pourpre, bien sûr, se contorsionne sous ces yeux et cinq gueules baveuses débordant de crocs, sont placées au hasard sur son ventre. Son cuir orange et flamboyant est taché de décolorations malsaines. Une collection d'appendices d'une vingtaine de centimètres de long jaillit en tous sens du corps, tous terminés par une griffe. Le Rejeton laisse derrière lui une traînée de vomissures orangées. Il est aussi légèrement radioactif.
S'il est tué sous cette forme monstrueuse, sa disparition est définitive.
Le Rejeton porte autant d'attaques que la situation le permet. Il ne peut pas modifier l'agencement de son corps. S'il utilise la Charge, c'est son unique attaque au cours de ce round, mais il peut renverser et écraser plusieurs investigateurs en même temps. Les adversaires qui réussissent un test de FOR contre FOR sur la Table de Résistance résistent à l'impact ; ils peuvent combiner leur FOR pour ce faire. Après une Charge, le Rejeton se saisit de ses victimes avec ses griffes et son tentacule. La traînée du Rejeton étant radioactive (VIR 12), les investigateurs victimes d'une charge doivent effectuer un test de CON sur la table de Résistance. Un échec équivaut à ressentir pendant 1D4 heures les effets de nausées, maux de tête et faiblesses (-20% à toutes les actions).
Il est possible de se libérer de l'emprise du tentacule par une réussite de FOR contre FOR ; si le Rejeton exécute une autre attaque dans le même round, la FOR du tentacule n'est que de 20.
Seul l'œil droit du Rejeton peut projeter un Rayon d'Énergie. Celui-ci ressemble à un jet de liquide car son énergie rosâtre et obscène dégouline et s'évapore sur la cible.

souffle maintenant sur la région. Les investigateurs ne peuvent pas le voir, mais la mort et la destruction ravagent cette nuit tout le pays.
Les investigateurs peuvent maintenant gravir sans risque le grand escalier jusqu'au temple. L'heure est trop électrique, le grand événement trop proche. Nul ne les remarque, même s'ils sont habillés. S'ils vont nus, personne ne doute qu'ils sont bien des fidèles.
La montée jusqu'au temple est éreintante, que ce soit par l'escalier ou le tunnel. Les adorateurs mettent une bonne heure pour se rassembler dans le temple ou s'en approcher autant que la bousculade le permet. L'escalier n'a pas de rampe et un imprudent se laisse parfois pousser jusqu'à la chute. Il tournoie dans l'air comme un jouet. Personne ne se soucie de ses hurlements ni de la mort certaine qui l'attend. Tous sont hypnotisés par les gémissements et les nébuleux mirages magiques qui, à l'intérieur du temple, saluent la naissance imminente de l'enfant du Dieu Noir.
Dans l'heure qui suit, quelque 200 captifs sont décapités, mutilés et mis en pièces sur l'autel de pierre, ou jetés dans les trois horribles puits sacrificiels, ou dévorés vifs par des hordes d'adorateurs enragés. Hommes, femmes, enfants et bébés sont massacrés sans distinction. Réclamez des tests de Santé Mentale en rapport avec la scène, une scène que vous allongerez ou raccourcirez selon les besoins.
M'Weru reste près de l'autel de pierre sans participer à l'orgie de meurtres. Elle finit par lever les bras et ses gardes réclament en hurlant l'attention de la foule. Un silence glacial s'abat sur l'assistance. Une dernière fois, M'Weru crie « Nyar shthan, Nyar gashanna ! » Sous le regard fixe des adorateurs, les horribles yeux jaunes tapis dans le ventre dilaté d'Hypathia commencent à luire. Un cri d'agonie émerge de la gorge de la malheureuse et sa tête explose enfin.
Les débris d'os et de chair voltigent dans tout le temple, éclaboussant les adorateurs qui s'empressent de saisir ces reliques sacrées. Sous leurs yeux exorbités, la membrane du ventre semble se fissurer. Elle finit par se rompre et une substance visqueuse se répand jusqu'en bas de l'estrade. Le Rejeton de Nyarlathotep se dresse alors dans toute son horreur. Il rampe vers M'Weru et ses tentacules se tendent vers un adorateur quelconque. Il se nourrit pour la première fois. Ce spectacle fait perdre 4/1D20 points de SAN aux investigateurs.
Les adorateurs hurlent de joie devant cette scène attendrissante. Spontanément, ils entonnent des hymnes vengeurs, promettant mort et destruction à tout ce qui vit. Ils dansent et donnent libre cours à leur obscénité naturelle jusqu'à ce que tous soient épuisés et s'endorment. Le tambour résonne et le Vent Noir mugit à travers le pays. Sur des centaines de kilomètres, des cyclones écrasent les villages, des tremblements de terre détruisent ponts et constructions, des tempêtes de feu dévorent les forêts et le mal détruit l'innocence.
(Cela n'inquiète guère le gouvernement colonial. La nouvelle de ces désastres met des jours, des semaines parfois, pour atteindre la capitale et aucun lien n'est établi entre les différentes catastrophes. Elles sont seulement considérées comme « regrettables » et plusieurs bals de charité sont organisés en faveur des villageois touchés.)
Les investigateurs continuent peut-être d'observer le Rejeton de Nyarlathotep. Après un temps, il se met à miroiter ; sa taille diminue et il devient une réplique parfaite d'Hypathia Masters. M'Weru étreint et embrasse cet avatar du Rejeton et la paire disparaît en direction de la caverne. La montagne se met à gronder et on chasse les simples adorateurs. Le grand escalier disparaît et la bouche du temple se ferme. À partir de ce moment-là, le Rejeton réside en permanence dans le Temple ou dans la caverne de M'Weru. Il doit se préparer à la cérémonie d'ouverture du portail qui aura lieu le 14 janvier 1926.

Le Grand Rituel

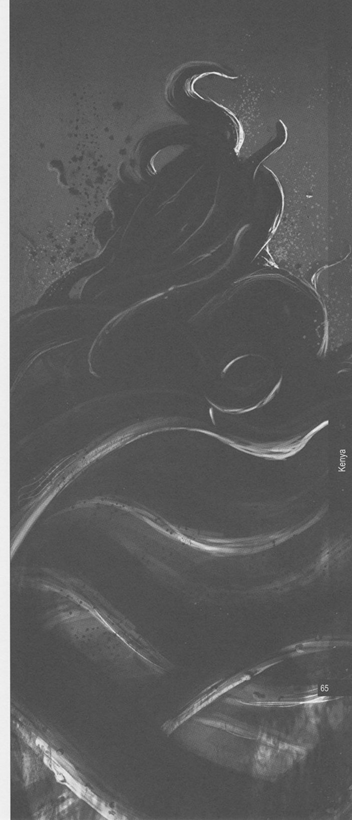
Au 14 janvier 1926, une activité intense renaît dans la montagne du Vent Noir. Déjà dans les semaines qui ont précédés plusieurs dizaines d'adorateurs sont arrivés et ont commencé à se préparer, tout comme lors de la cérémonie du Rite de Naissance. Mais au contraire de ce dernier, le Grand Rituel est maintenant mené par le Rejeton, qui a grandi et s'est développé depuis qu'il a quitté le ventre de sa mère.
Le Rejeton a continué à croître sous la surveillance de M'Weru en conservant l'apparence d'Hypathia Masters, principalement en se nourrissant de chair humaine au cours de rituels hebdomadaires qui se déroulent au Temple - la cérémonie mensuelle a été conservée, mais sans la présence du Rejeton. Au Temple n'ont été autorisés que les adorateurs les plus méritants - ceux dont le sacrifice fut le plus apprécié.
En préparation de la cérémonie, des milliers d'adorateurs sont venus se réunir pour assister à l'avènement des Grands

Anciens. Des centaines de prisonniers sont à nouveau sacrifiées et l'avatar de la Langue Sanglante est à nouveau invoqué, la cérémonie se déroulant d'une manière très proche de celle du Rite de Naissance. Tous ceux qui survivent se retrouvent au Temple. Là, la montagne a entre-temps été cassée pour l'ouvrir et permettre de voir l'Éclipse depuis la place située devant le temple. Des adorateurs font finalement effondrer le toit du temple afin d'exposer un maximum d'espace à l'air libre. Le Rejeton sous l'apparence d'Hypathia rejoint M'Weru, puis il se transforme pour prendre son apparence réelle. Tous ceux assistant à cette transformation subissent 4/1D10 SAN. Le Rejeton ressemble maintenant à la Langue Sanglante mais en format réduit. Il est bien plus gros et bien plus fort que lors du Rite de Naissance, voir le détail de ses caractéristiques page 62.

Au moment opportun, déterminé à l'aide du chronomètre de marine, le Rejeton se saisit de deux adorateurs pris au hasard dans la foule et se sert de leur force vitale pour ouvrir deux portails, l'un en direction de l'Australie non loin de Huston et le second en direction de l'île du Dragon non loin de sir Aubrey, ceci environ 30 minutes avant le moment critique. La coordination des rituels peut alors se réaliser à la perfection. L'ensemble des intervenants entonne le chant final après que la fusée ait été lancée en Asie. Alors que cette dernière explose, le Rejeton sacrifie M'Weru elle-même pour vomir de sa bouche un rayon noir à destination des cieux. Au-dessus de lui, le voile de la réalité se déchire dans le ciel du Kenya et l'un des coins du portail triangulaire s'ouvre, zébrant l'azur d'un terrifiant nuage pourpre s'étendant avec rapidité vers l'Est. Au même moment, Huston dépense la magie contenue dans les statues des Grands Anciens.

Il faudra plusieurs minutes pour que l'ensemble des trois événements - fusée à Shanghai, Dôme Pourpre en Australie et le Rejeton au Kenya - ne fabriquent un portail de plusieurs milliers de kilomètres carrés complet et stable afin que les hordes des Grands Anciens ne se déversent sur l'humanité.

Au Kenya, les investigateurs peuvent tenter de détruire le Rejeton, ou tout au moins le perturber suffisamment longtemps pour qu'il cesse de projeter son rayon noir et ainsi empêcher l'ouverture du Grand Portail. Ils peuvent sinon utiliser les portails qui permettent de se rendre soit en Australie, soit dans l'île du Dragon, pour tenter de bloquer le rituel dans un autre endroit. Une autre



Le Rejeton de Nyarlathotep (orange)

Forme monstrueuse

FOR	40	Puissance	99 %
CON	25	Endurance	99 %
TAI	44	Corpulence	99 %
INT	43	Intuition	99 %
POU	50	Volonté	99 %
DEX	10	Agilité	50 %

Valeurs dérivées

Mouvement	7
Points de Vie	35
Impact	+12

Compétences

Écouter	30%
Trouver Objet Caché	35%

Armes

- Charge 90%
  Dégâts : 4D6 + irradiation
- Griffes (x 7) 85%
  Dégâts 4D6 (1D4 griffes peuvent attaquer une même victime le même round)
- Mâchoires (au contact x 5) 99 %
  Dégâts 1D20+4D6 par round
- Rayon d'Énergie 50%
  Dégâts 1D10 (portée 10 mètres)
- Tentacule Pourpre 80%
  Dégâts 1D10 + capture et transport vers une mâchoire

- **Sortilèges :** Contacter Nyarlathotep (spécial, coûte 1 Point de Magie)
- **Perte de SAN :** Voir le Rejeton sous sa forme monstrueuse coûte 3/1D20 points



Fils de sa mère
Après sa naissance, le Rejeton peut choisir entre deux apparences, celle d'Hypathia Masters ou celle du monstre hideux décrit auparavant. Il passe de l'une à l'autre en quelques minutes, pendant lesquelles il frémit et frissonne sans pouvoir bouger. Sous sa forme Hypathia Masters, le Rejeton possède quelques-unes des compétences de celle-ci sans toutefois bénéficier de ses souvenirs. C'est cette forme qu'il adopte pour son apprentissage magique auprès de M'Weru. Le 14 janvier 1926, il clôt la cérémonie d'ouverture du portail. Il fait ensuite son entrée dans le monde, au grand détriment de celui-ci. S'il est tué sous son apparence humaine, il reprend sa forme monstrueuse. Par contre, si le monstre est tué, sa mort est définitive. La fureur de Nyarlathotep poursuivra les responsables... et les rattrapera sans doute.

Le Rejeton de Nyarlathotep
30 ans, une Hypathia Masters encore plus belle qui ne vieillira jamais

FOR	9	Puissance	45 %
CON	19	Endurance	95 %
TAI	10	Corpulence	50 %

possibilité est de dérégler ou détruire le chronomètre de marine (mais le dérégler est plus sûr), afin que le synchronisme nécessaire à la cérémonie soit faussé.
Bien évidemment, si les investigateurs peuvent traverser les portails, il en est de même pour les adorateurs les plus proches des intervenants. Huston et le Rejeton ne pourront quitter leur place, car leur rôle au moment du rituel est crucial et qu'il n'est pas possible que leur coin du triangle ne se stabilise sans leur travail. Il n'en est pas de même de sir Aubrey, qui, ayant utilisé la technologie, se contente de lancer une fusée qui ensuite n'a plus besoin de lui. De plus, si un rituel est interrompu dans une des localisations, sans que l'intervenant principal ne soit décédé, celui-ci pourra utiliser les portails pour prêter main-forte si on a besoin de lui ailleurs.

Pistes secondaires

Sam Mariga

Si les investigateurs passent un soir à Charles Street ou à la gare pendant la journée, ils rencontrent un de ces nationalistes africains, M. Mariga. Les jardins qui entourent sa maison et le dépôt sont verts et luxuriants. La ville blanche, pourtant si fière de ses fleurs, n'en a pas d'aussi beaux. Les trésors de verdure autour de cette simple cabane font la fierté de Charles Street. Sam Mariga est grand et bien bâti. Il est maintenant chargé de famille et se trouve trop vieux pour être un des leaders de l'indépendance du Kenya. Cela ne l'empêche pas de faire quelques discours pour la cause et de chercher des jeunes gens brillants et énergiques pour les mettre en contact. Son passe ferroviaire lui permet de parcourir librement toute la ligne.
Le nationalisme de Mariga est en partie inspiré par sa connaissance limitée du Mythe de Cthulhu. Ayant assisté à des événements complètement ignorés des Européens, des événements qu'ils seraient incapables d'appréhender, il ne peut croire à leur omnipotence.
Mariga ne sait rien sur l'expédition Carlyle. Si les investigateurs semblent s'intéresser au surnaturel, il leur conseille de voir Johnstone Kenyatta. Le responsable des chemins de fer à Nairobi l'apprécie beaucoup et le laisse agir à sa guise tant que les jardins restent irréprochables. Mariga peut guider les investigateurs jusqu'à la montagne du Vent Noir si ces derniers le désirent.

Neville Jermyn

C'est le descendant de l'explorateur Sir Wade Jermyn, auteur des Observations sur les Différentes Parties de l'Afrique emporté par la démence en 1765. Voir la nouvelle Arthur Jermyn de H.P. Lovecraft pour de plus amples détails.
Un entretien avec Jermyn, et une réussite de Psychologie, montre que cet homme est aussi étrange que son fou d'ancêtre. Les visiteurs le rencontrent nécessairement à son bureau de l'Administration Coloniale, car ce juriste ne répond jamais quand on frappe chez lui.
Neville Jermyn est persuadé que le massacre de l'expédition Carlyle a été perpétré par un culte doté de pouvoirs surnaturels. Il est malheureusement obnubilé par le mauvais culte — celui du Gorille Blanc — et tous les faits doivent se plier à son préjugé. À l'entendre, Sir Aubrey connaissait le culte et son quartier général. Il comptait retrouver la cité en ruine découverte au XVIII[e] siècle par Sir Jermyn dans le bassin du Congo, le berceau de toute civilisation humaine selon cet explorateur. Si les investigateurs parlent du Pharaon Noir, Neville leur rétorque qu'il a certainement dû surgir de cette même cité. Une réussite de Psychologie montre qu'il en est convaincu ; tout est nécessairement lié à cette antique cité.
Cette cité existe bel est bien. Neville conserve les cartes de son ancêtre qui montrent son emplacement dans les jungles du Bassin du Congo. Le chemin de fer ougandais réduirait un peu la durée d'une expédition vers cette ville. Neville a toujours désiré retrouver la Cité du Gorille Blanc, mais le courage lui manque. (Sir Aubrey n'avait bien sûr aucune intention de s'y rendre, mais c'était une couverture comme une autre.) Si les investigateurs usent de Persuasion ou Baratin pour en apprendre plus sur le Gorille Blanc, ils persuadent éventuellement Jermyn de les guider sur cette fausse piste. Si vous voulez en faire un scénario, mieux vaut qu'il n'ait rien à voir avec l'intrigue des Masques de Nyarlathotep ou le Mythe de Cthulhu.
Neville Jermyn peut aider les investigateurs en les conseillant sur les pistes de l'arrière-pays, le recrutement des porteurs, etc. Il affirme avoir engagé tous les porteurs de l'expédition Carlyle — bien plus qu'il n'en fallait d'ailleurs, mais Sir Aubrey insistait sur le nombre. Certains en ont conclu qu'il avait l'intention de ramener plus qu'il

n'emportait. En fait, Sir Aubrey avait besoin de sacrifices humains pour le Dieu de la Langue Sanglante. Jermyn n'a jamais entendu parler de la Langue Sanglante, du Pharaon Noir ou de M'Weru.

Les investigateurs peuvent aussi s'introduire par effraction chez Neville Jermyn. Ils y découvrent de nombreux objets africains, parfois liés à l'occulte comme le signale une réussite de Sciences occultes. Neville possède même un objet du Mythe : une Horreur Chasseresse sculptée dans l'ébène. Cet objet permet au porteur de lancer le sortilège Contrôler une Horreur Chasseresse sans le connaître. C'est un Luo de Nakura qui l'a cédé à Neville. Les vieilles cartes indiquant l'emplacement de la Cité du Gorille Blanc sont rangées dans le tiroir supérieur de son bureau.

Dr Horrace Starret

Ce médecin est aussi le recteur anglican de Nairobi. Les investigateurs le rencontrent à la mission (une école) qu'il a aidé à bâtir dans la ville noire ou au Nairobi State Hospital. S'ils mentionnent un prochain départ vers l'arrière-pays, il leur fait la leçon sur les maladies africaines, les araignées, grenouilles et serpents venimeux et les précautions nécessaires. Il ajoute que la région d'Aberdare est relativement tempérée et salubre.

L'expédition Carlyle a contacté le Dr Starret pour se fournir en matériel médical, vaseline, opium, etc., car les pharmacies locales connaissaient une rupture de stock de quelques semaines. Miss Masters l'a remercié par un don très généreux aux œuvres de la paroisse. Le médecin lui en est très reconnaissant.

Il a donc été très affecté par l'annonce du massacre. Il a contribué à l'examen médical de certains cadavres ramenés à Nairobi pour y être enterrés. Ils étaient complètement déchiquetés. Les lambeaux auraient dû être dévorés par les animaux ou pourrir, mais ils étaient miraculeusement intacts après un séjour de plusieurs semaines dans la jungle. La date approximative de la mort ne faisait pourtant pas de doute pour de multiples autres raisons. « Une fin bien étrange, vous en conviendrez. Mais cela me conforte dans ma foi ; ces malheureux ont été condamnés par la main même du Maudit ! Seul un maléfice surnaturel peut expliquer la chose. »

Capitaine Montgomery et Leonard « Lennie » Bumption

Nairobi abrite le quartier général des African Rifles. Le capitaine Montgomery lisse ses moustaches de plaisir quand les investigateurs lui transmettent les salutations de Natalie Smythe-Forbes et leur donne libre accès aux archives. Après de longues recherches, il apparaît qu'un seul des hommes ayant découvert le site du massacre est encore au Kenya, le sergent Leonard Bumption, simple messager à l'époque. Il est justement à la caserne et le capitaine Montgomery le fait aussitôt appeler dans son bureau.

Bumption explique que plusieurs groupes de recherche ont patrouillé la zone. Sa propre équipe a mis deux semaines à trouver l'horrible clairière. Selon lui, il ne fait aucun doute que les cadavres de Carlyle, Sir Aubrey, etc. étaient sur place. Il affirme avoir vu la tête tranchée d'Hypathia Masters. Il est certain qu'ils ont été tués par un culte mystérieux. En bon soldat, il cherche à devancer les désirs de ses supérieurs qui lui ont bien fait comprendre que l'affaire était classée et devait le rester. Bumption est un menteur émérite, aucune réussite de Psychologie ne peut déceler s'il dit la vérité ou non. Consultez le passage le plus intéressant de son histoire (Aide de jeu ADJ-KE-05, page suivante).

Si les investigateurs pensent à le lui demander, il se trouve que Lennie connaît Nails Nelson, comme un ivrogne en connaît un autre. Il l'a aperçu la nuit dernière au Loyal Défenseur, un pub proche de la caserne. Il serait heureux d'y accompagner ces Messieurs, mais c'est le moment que le capitaine choisit pour perdre patience et congédier ce vaillant guerrier qui leur a surtout fait perdre du temps.

Le témoignage du sergent Bumption Aide de jeu KE-05

Utilité de ce document : Témoignage de la découverte des cadavres de l'expédition Carlyle par le sergent Bumption.

Bumption est un menteur émérite qui n'hésitera pas à user de son art. Il racontera tout ce que les investigateurs souhaitent entendre : L'affaire est classée et il est inutile d'y revenir.

INT	43	Ituition	99 %
POU	50	Volonté	99 %
DEX	15	Agilité	75 %
APP	20	Prestance	99 %

Valeurs dérivées

Santé Mentale	0
Points de Vie	15
Impact	+0

Compétences

Bibliothèque	50%
Conduite	65%
Droit	35%
Hiéroglyphes Égyptiens	15%
Sciences humaines : histoire	30%
Négociation	35%
Équitation	60%
Nage	70%
Photographie	65%
Tennis	55%

Langues

Anglais	70%
Français	55%
Italien	30%
Latin	35%
Kiswahili	30%

Armes

- Fleuret aiguisé 65%
  Dégâts 1D6

- **Sortilèges :** A vous de les choisir en tenant compte du temps écoulé. Après sa naissance, le Rejeton acquiert un nouveau sortilège tous les mois (le premier mois excepté).

Forme adulte

Après avoir été formé par M'Weru, le Rejeton a largement évolué sous sa forme monstrueuse. Il est enfin prêt à accueillir son Père Nyarlathotep. Au cours de la cérémonie, il apparaîtra sous la forme d'Hypathia, puis se transformera en un être plus évolué que la forme de pyramide orange de sa naissance.

Le Rejeton ressemble de plus en plus à son Père sous la forme de la Langue Sanglante : des bras et des jambes lui ont poussé, son corps pyramidal s'est allongé et affiné tout en ayant grandi de manière conséquente. Sa chair est maintenant protégée par un cuir épais, d'un brun / marron indéfinissable, nervuré de vaisseaux sanguins oranges. Ses yeux ont diminué de taille et sont situés haut sur son corps, et le tentacule violet est maintenant situé sur le sommet de sa « tête ». S'il saisit un investigateur avec son tentacule, il n'y a aucune chance que l'investigateur s'en sorte, mais le Rejeton préfère maintenant largement utiliser les sortilèges qu'il a appris avec M'Weru pour attaquer.

S'il est tué sous cette forme monstrueuse, sa disparition est définitive.

Le Rejeton de Nyarlathotep (adulte)
Forme monstrueuse

FOR	40	Puissance	99 %
CON	30	Endurance	99 %
TAI	60	Corpulence	99 %
INT	55	Intuition	99 %
POU	65	Volonté	99 %
DEX	12	Agilité	60 %

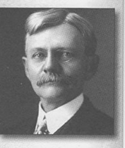
Valeurs dérivées

Mouvement	9
Points de Vie	35
Impact	+12

Suite page suivante

Armes
- Charge 90%
  Dégâts : 4D6 + irradiation
- Griffes (x 7) 85%
  Dégâts : 4D6 (1D4 griffes peuvent attaquer une même victime le même round)
- Mâchoires 99 %
  au contact (x 5), Dégâts 1D20+imp par round
- Rayon d'Énergie 60%
  Dégâts 1D10 (portée 20 mètres)
- Tentacule Pourpre 80%
  Dégâts 2D10 + capture et transport vers une mâchoire

- **Sortilèges :** Contacter Nyarlathotep (spécial, coûte 1 Point de Magie), plus tous les sortilèges du Mythe connus par M'Weru
- **Perte de SAN :** Voir le Rejeton sous sa forme adulte coûte 6/2D20 points



Neville Jermyn

Juriste dérangé
(Neutre/indépendant)

Neville Jermyn est un homme de taille plus petite que la moyenne, trapu, au visage carré, aux courts cheveux blonds platine et à la moustache agressive. À 38 ans, il aime à porter un monocle pour se donner un certain air de snobisme qui ne cadre pas avec le reste du personnage, bien qu'il possède une certaine éducation et soit juriste de profession. Ce descendant d'Arthur Jermyn est largement obsédé par son ancêtre, autour duquel il voudrait que le monde tourne - et son monde à lui tourne autour de cette obsession.
Niveau : faible

(cf. tableau p. **306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou p. **206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Santé mentale	15
Points de vie	8
Impact	0

Compétence spécifique (ou spéciale)

Appliquer la loi... à sa manière	45%

Compétences

Athlétisme	15%
Bibliothèque	45%
Discrétion	10%
Droit	35%
Équitation	50%
Mythe de Cthulhu	03%
Persuasion	40%
Sciences humaines :	
- anthropologie	25%
- archéologie	35%
- histoire	20%
Sciences occultes	15%
Vigilance	25%

Langues

Anglais (Langue maternelle)	80%
Kiswahili	70%

TEMOIGNAGE
SERGENT BUMBTION

"C'était vraiment moche. J'n'avais jamais rien vu d'pareil. Des corps partout - enfin, pas des corps, des morceaux d'corps. Une tête par ici, un bras par là, déchirés comme du papier journal. À croire que ces pauvres types avaient été bouffés et recrachés par un putain de diable. J'd'mande pardon à la dame. Les chacals et les buses auraient dû les ronger jusqu'à l'os avant qu'on arrive, mais les nègres disaient que même les bêtes évitaient le coin et voulaient rien becqueter. Les animaux y sentent le mal, j'crois. Enfin, j'espère que j'reverrai jamais un truc pareil"

Aide de jeu KE-05 - Le témoignage du sergent Bumption

Nails Nelson

Comme l'avait prévu Lennie, Nails Nelson se trouve au Loyal Défenseur ou ne tarde pas à s'y montrer (65% de chances par heure). Négligé et mal rasé, c'est un gaillard assez grand aux mains puissantes. C'est aussi un mendiant geignard parfaitement méprisable. Il traverse une si mauvaise passe qu'il en est réduit à chercher des mécènes dans cet abreuvoir à troufions.
Nelson ne sait pas vraiment grand-chose. Il ne se souvient de rien jusqu'à ce que les investigateurs lui paient un verre. Il y a 75% de chances pour qu'un refus le rende agressif. S'ils acceptent, il leur dit avoir vu Jack Brady à Hong Kong, à un moment ou un autre (3 verres sont nécessaires pour en savoir plus). Une fois qu'il s'est humecté le gosier, il se rappelle que c'était en 1923. Brady se trouvait au bar du Lis Jaune sur Wan Shing Street, près de Causeway Bay. C'est tout ce dont il se souvient et il est sûr de ne rien oublier. De toute façon, Brady n'aurait jamais fait confiance à ce minable.
Nelson était encore en prison pour désertion à l'arrivée de l'expédition Carlyle. Il a entendu des centaines d'histoires sur toutes sortes de cultes et il est prêt à en inventer de nouvelles si ses interlocuteurs lui paient à boire. Il aimerait aussi travailler pour eux. Il affirme connaître le continent comme sa poche. Il parle un peu une multitude de langues ; les serveurs de divers pays lui ont enseigné quelques noms communs et les prostituées quelques verbes. Il peut rendre service aux investigateurs s'ils savent maintenir une discipline stricte et lui supprimer l'alcool et la drogue. Mais quand les choses vont vraiment mal, il s'enfuit - en volant d'abord tout ce qu'il peut. Il ne sait pas où peut se trouver la montagne du Vent Noir, mais il est déjà allé dans la forêt d'Aberdare.

Roger Corydon

M. Corydon est sous-secrétaire aux Affaires Internes, un contact affable et utile. C'est lui qui a supervisé toute l'enquête sur le massacre de l'expédition Carlyle, même si [c'est] le Gouverneur de la Colonie en a retiré les honneurs. C'est un dossier classé depuis longtemps, indique-t-il en haussant les épaules. Quelques Nandis ont été punis mais d'autres, certainement tout aussi coupables, ont réussi à s'échapper. Corydon s'étonne que cette affaire intéresse encore certains. « Votre M. Elias m'en a parlé lui aussi. Un individu plutôt exalté. Je crains de l'avoir déçu. » Les cadavres des porteurs ont été préservés par le froid intense et hors saison qui régnait dans la région. Les Nandis ont, sans aucun doute, tué et torturé les Blancs pour quelque horrible cérémonie secrète. Un jour, peut-être, on retrouvera les restes de Carlyle et de ses amis, ce qui mettra un point final à cette regrettable affaire.
Les investigateurs sont libres d'examiner les archives publiques pour retrouver la trace des témoins. Certains sont morts depuis, comme le Lt. Mark Selkirk (un tragique incendie). La plupart ont changé de poste, de pays, voire de continent. L'armée gère elle-même ses archives d'affectation et acceptera peut-être d'aider les investigateurs.

Dossier des affaires internes sur le massacre de l'expédition Aide de jeu KE-06

C'est un dossier qui relate le massacre de l'expédition Carlyle. L'affaire est classée depuis longtemps.
Utilité de ce document : ce document rassemble les différentes informations et les mystères qui entourent la disparition de l'expédition. Il suggère aussi l'intervention d'Erica Carlyle dans la résolution du dossier.

Dossier n°041078/1919
"Disparition de l'expédition Carlyle"
Date d'ouverture : 11 septembre 1919
Date de fermeture : 19 juin 1920

Etat : Classé

Superviseur :
Le sous-secrétaire des Affaires Internes, M. Roger Corydon

4 octobre 1919
L'expédition Carlyle est portée disparue. Elle aurait quitté Nairobi le 3 août 1919 pour un safari dans la Vallée du Grand Rift, au nord-ouest de Nairobi.
Personnes portées disparues : Roger Carlyle (américain), Sir Aubrey Penhew (anglais), Hypathia Masters (américaine), Dr Robert Huston (américain) et Jack Brady (américain). On estime qu'au moins une dizaine de porteurs les accompagnaient.

11 janvier 1920
Nouvelles concernant la disparition : des habitants du village de N'dovu (près de la forêt d'Aberdare, au nord du Grand Rift) parlent de nombreux cadavres, laissés sans sépultures, découverts dans les environs. (propos recueillis par Sam Mariga). Rien ne permet d'affirmer qu'il s'agit de membres de l'expédition Carlyle. Même, les mois passés depuis sa disparition infirment cette hypothèse.

10 avril 1920
Suite à la demande de Miss Erica Carlyle, plusieurs groupes de recherche seront envoyés pour explorer la région d'Aberdare.

12 mai 1920
Après deux semaines de recherche, le peloton du Lt. Mark Selkirk a découvert les restes de l'expédition au fond de tombes cachées dans la jungle. Les témoins parlent d'un charnier : une « clairière horrible et malsaine », aux odeurs pestilentielles et à la végétation noircie et incroyablement déformée.
La douzaine de corps retrouvés (ou de « morceaux » de corps) ainsi que le matériel indique qu'il s'agirait des cadavres des porteurs de l'expédition Carlyle. Ceux-ci ont été préservés par le froid intense et hors saison qui règne dans la région. Toutefois, aucun cadavre « Blanc » n'a pu être identifié.
Les témoins du peloton sont : Lt. Mark Selkirk, Major Sandy Evans, Adjudant Tom Moore, Messager Leonard Bumption.

23 mais 1920
Après enquête, les Nandis ont, sans aucun doute, tué et torturé les Blancs pour quelque horrible cérémonie secrète. Les membres de l'expédition Carlyle sont maintenant considérés comme disparus.

8 juin 1920
5 Nandis ont été arrêtés, soupçonnés d'être responsable du massacre des membres de l'expédition.

19 juin 1920
5 Nandis pendus exécutés le 19 juin 1920 pour le massacre de l'expédition. Tous ont refusé d'avouer où ils avaient caché les cadavres des chefs blancs de l'expédition. Les victimes blanches ont certainement été emmenées dans un endroit secret pour y être torturées.

Mobile présumé des meurtriers : racisme.
Affaire classée.

Aide de jeu KE-06 - Dossier des affaires internes sur le massacre de l'expédition



Sam Mariga
(Allié)

Sam Mariga est un kikuyu d'une cinquantaine d'années (53 ans), de grande taille. Bien que ses cheveux aient blanchi, il semble en meilleure forme physique que la plupart des autres autochtones. C'est peut-être à cause du combat nationaliste qui l'anime ou de sa maigre connaissance d'événements que les blancs ne pourraient pas comprendre. Mariga pourra être d'une grande aide pour les investigateurs du fait de ses relations et en tant que guide.

Sam Mariga (noir)
Ancien des Kikuyus, jardinier nationaliste

Niveau : ordinaire
(cf. tableau p. **306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou p. **206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées
Santé mentale 50
Points de vie 12
Impact +3

Compétence spécifique (ou spéciale)

Guider le blanc	80%

Compétences générales

Athlétisme	75%
Discrétion	40%
Sciences occultes	25%
Vigilance	75%
Mythe de Cthulhu	10%

Compétences

Chant	50%
Négociation	50%
Premiers soins	60%
Psychologie	65%

Langues

Gikuyu (Langue maternelle)	65%
Anglais	35%
Luo	35%
Kiswahili	50%

Combat
- Coutelas de Combat 50%
  Dégâts 1D4+2
- Gros Gourdin 50%
  Dégâts 1D8
- Lance Courte 50%
  Dégâts 1 D8+1
- Bagarre 80%







Dr Horrace Starret
(Allié)

Le Docteur Horrace Starret est le médecin qui a fourni la logistique médicale à l'expédition Carlyle. Âgé de 61 ans, il arbore une chevelure plutôt longue pour l'époque et la chaleur du pays, son visage est ridé mais sans plus et en général peu expressif. Cet homme religieux rigoriste semble constamment circonspect de ce qui l'entoure, prenant le temps de répondre à chaque question en y ayant bien réfléchi. Il sera aussi ouvert que possible auprès des investigateurs.

Note : Au besoin, si un investigateur est amené à mourir, le Dr Horrace Starret peut servir de Personnage Joueur de remplacement.

Dr Horrace Starret (blanc)
Médecin et recteur anglican

Caractéristiques

APP	9	Prestance	45%
CON	12	Endurance	60%
DEX	12	Agilité	60%
FOR	6	Puissance	30%
TAI	10	Corpulence	50%
ÉDU	18	Connaissance	90%
INT	13	Intuition	65%
POU	5	Volonté	25%

Valeurs dérivées

Impact	-2
Points de Vie	11
Santé Mentale	70

Compétence spécifique (ou spéciale)

Foi aveugle	80%

Compétences générales

Athlétisme	30%
Discrétion	10%
Sciences occultes	5%
Vigilance	40%

Compétences

Conduite	15%
Doctrine et Vie	60%
Droit	25%
Négociation	25%
Persuasion	60%
Pister	40%
Premiers soins	95%
Psychologie	20%
Sciences formelles : chimie	30%
Sciences humaines : anthropologie	10%
Sciences humaines : histoire	50%

Langues

Anglais (Langue maternelle)	75%
Kiswahili	50%

Nails Nelson
(Allié)

Mendiant geignard (blanc)
Négligé et mal rasé, c'est un gaillard de 39 ans assez grand aux mains puissantes.

Niveau : faible
(cf. tableau p. **306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou p. **206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Santé mentale	30
Points de vie	14
Impact	+2

Compétence spécifique (ou spéciale)

Raconter son histoire de façon alcoolisée	45%

Compétences générales

Athlétisme	60%
Démolition	25%
Discrétion	60%
Électricité	15%
Négociation	15%
Sciences occultes	05%
Vigilance	45%

Langues

Anglais (Langue maternelle)	45%
Gikuyu	20%
Luo	20%
Nandi	10%
Kiswahili	25%

Combat
- Fusil de Chasse Cal. 20 — 50%
  Dégâts 2D6
- Lee-Enfield cal.303 — 50%
  Dégâts 2D6+4
- Couteau de Combat — 45%
  Dégâts 1D4+2
- Petit Gourdin — 45%
  Dégâts 1D6+2
- Bagarre — 55%

Roger Corydon
(Allié)

Consciencieux employé aux Affaires Internes

Roger Corydon est un petit homme autour de la quarantaine (41 ans) à la fine moustache noire, légèrement désœuvré mais rigoureux dans son travail. C'est avant tout un fonctionnaire, pour qui l'affaire Carlyle n'est qu'un regrettable accident dans la vie de la communauté Kényane. Il ne sera pas avare de détails bien que l'histoire commence à s'émousser dans son esprit, car il s'agit à n'en pas douter d'une affaire classée.

Niveau : faible
(cf. tableau p. **306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou p. **206** de la 6e édition française).

Compétence :

Raconter son histoire de façon rigoureuse	55%



Fausse Piste

Le relais de chasse

Où les investigateurs rencontrent le Colonel Endicott, un Grand Chasseur Blanc, et découvrent les horreurs juvéniles qui infestent les terres proches de son relais.

Cet épisode fausse piste s'intéresse aux malheurs du Colonel Endicott, Grand Chasseur Blanc autoproclamé. Il vend de l'Afrique Authentique à de riches touristes crédules, mais ses affaires sont actuellement au plus mal, suite à une série de meurtres bizarres perpétrés près de sa propriété.

Une petite bande de goules réside près de sa plate-forme d'observation, une cabane surélevée à quelques kilomètres du relais de chasse proprement dit. Cette construction offre un abri contre la pluie et les prédateurs, tout en permettant de voir parfaitement les animaux sauvages. Le colonel a été assez malchanceux pour la bâtir près d'un site funéraire tribal infesté par les goules depuis longtemps.

Bizarrement, les goules ne trouvent pas ici que leur nourriture, mais aussi de nouvelles recrues. Pour en savoir plus sur ces créatures et leur comportement, consultez les notes accompagnant les caractéristiques des Petites Goules, page 74.

L'intervention des investigateurs va les amener à se retrouver confrontés à ces créatures qui sont de plus en plus téméraires.

Une rencontre avec le colonel

Les investigateurs ne découvrent pas vraiment cette aventure, elle leur est plutôt imposée par le Colonel Endicott lui-même.

Si l'Étoile de Nairobi existe toujours

Quel que soit le moment choisi par les investigateurs pour cette visite, leur sortie de l'Étoile de Nairobi coïncide avec l'entrée théâtrale du Colonel Endicott. Armé d'un fusil à éléphant (il n'hésite pas à tirer en l'air s'il a l'impression qu'on l'ignore), le colonel se plaint avec véhémence des journalistes importuns qui cherchent à détruire son existence. Comment peut-on prétendre qu'il se passe quelque chose « d'étrange » à son relais de chasse ? Tout le monde sait qu'il n'y a rien de plus naturel dans la



Colonel Sir Henry Endicott

KCGB, DSO...
la modestie interdit d'en dire plus
(Neutre/indépendant)

Le colonel Endicott, 62 ans, est un individu tapageur, grand, rougeaud ; il empeste le désespoir et le whisky et ne passe pas inaperçu. Coléreux et batailleur, il n'admet pas les refus et protège son relais de chasse et sa réputation comme une lionne ses lionceaux. Il mesure plus de 1,90 m. Son visage rouge brique, sa moustache agressive et son chapeau de brousse lui donnent un air spectaculaire. Il ne se sépare jamais de son fusil à éléphant (« Mrs. Carruthers », en souvenir d'une tenancière de pension qu'il a séduite pendant la Grande Guerre).

Niveau : ordinaire
(cf. tableau p. **306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou p. **206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Santé mentale	50
Points de vie	14
Impact	+2

Compétence spécifique (ou spéciale)

Tonitruer	90%
Compétences générales	
Athlétisme	15%
Discrétion	65%
Sciences occultes	5%
Vigilance	80%
Compétences	
Crédit	25%
Lorgner	90%
Pléger	90%

Langues

Anglais (Langue maternelle)	65%

Combat

• « Mrs. Carruthers » Fusil à éléphant Dégâts 3D6+4	75%
• Couteau de Chasse Dégâts 1D6+2	85%
• Bagarre	40%

brousse que les morts violentes et sanglantes ! Il ne se laisse pas attendrir par Natalie Smythe-Forbes en qui il voit un ennemi implacable décidé à le ruiner. Le colonel a même inventé plusieurs raisons (parfaitement irrationnelles) à une telle hostilité.
L'Étoile de Nairobi a bel et bien signalé les décès intervenus près de son relais, pour la raison intéressée que ce sont des informations, et dans l'espoir altruiste d'empêcher la mort d'autres personnes.
La moindre marque d'intérêt ou de sympathie incite le colonel à se confier. Très vite, il invite les investigateurs à son relais. Il insiste tout particulièrement s'ils montrent une certaine habitude des enquêtes ou des meurtres. Il fait preuve d'un respect plus appuyé envers les éventuels Anglais du groupe et les personnages fortunés réveillent ses instincts mercantiles. Il ne lui faut pas longtemps pour les enrôler : ils doivent absolument l'aider à élucider les morts mystérieuses qui affectent son affaire.

Si l'Étoile a brûlé

S'il se trouve que, d'une manière ou d'une autre, les investigateurs n'ont pas été associés à l'incendie de l'Étoile de Nairobi, le colonel se rend à leur hôtel. Il a entendu parler d'eux comme des gens fiables qui pourraient accepter son offre. Il a été accusé de la destruction du journal en raison de ses menaces précédentes. Il est frappé d'ostracisme par toute la ville blanche. Les investigateurs pourraient-ils l'aider à sauver sa réputation ? Il accepte de régler tout dédommagement raisonnable. Il insiste en premier lieu pour qu'ils constatent qu'il n'avait aucune raison d'attaquer l'Étoile. Les affirmations selon lesquelles son relais est dangereux sont des inepties, et il compte bien le prouver. Des touristes imprudents se sont laissé surprendre par des animaux sauvages, rien de plus.

Le Colonel

Les gens du coin le considèrent avec affection, ou appréhension quand ils ont été victimes de son courroux. Laissez les dés déterminer qui est amical et qui ne l'est pas : un résultat impair indique qu'un citoyen particulier le déteste, un résultat pair le contraire. L'isolement de sa résidence et son mépris évident pour la société de Nairobi ne lui ont pas permis d'obtenir la moindre information intéressante concernant la véritable quête des investigateurs. Il peut leur apparaître comme un fou qui cherche à les entraîner vers un destin funeste. Ce n'est qu'un officier en retraite, brusque et anxieux, qui a vu les galons de général lui échapper quand la guerre s'est terminée prématurément (à son avis).
C'est un homme seul. Tous ses employés se sont enfuis, à l'exception de Joe le Silencieux, un autochtone taciturne. Joe le Silencieux habite au relais. Il ne parle pas parce qu'il n'a rien à dire, ni au colonel ni à ses invités habituels.



Les contes du relais de chasse

Voici les informations que les investigateurs peuvent recueillir sur le relais et ses morts mystérieuses. Tout est vrai. Certains éléments figurent dans des articles de presse et d'autres sont communiqués par des habitants de Nairobi (n'utilisez que la deuxième solution si l'Étoile de Nairobi est en cendres). Vous pouvez ajouter quelques fausses rumeurs de votre invention pour perturber les investigateurs. Les tribus cannibales sont une bonne source d'inspiration, de même que les vagabonds blancs, fous et meurtriers. Ces derniers peuvent aussi servir à appâter plus sérieusement une équipe hésitante.

Cinq personnes ont trouvé la mort. Trois étaient des touristes, un Anglais et deux Américains, des hôtes du colonel. Les deux autres travaillaient pour lui comme domestiques. Tous ont été tués à proximité du relais, mais à des endroits différents. Un examen des positions, accompagné d'une réussite d'Intuition ou de Navigation, montre qu'elles entourent la plate-forme.

Les cadavres avaient été partiellement dévorés. Des chasseurs locaux affirment que certaines des morsures étaient très petites — des singes peut-être. tant donné l'isolement des lieux et l'état des cadavres, il n'y a pas eu d'autopsie.

La tribu Boyoyva (le relais et la plate-forme se trouvent sur son territoire) a toujours mis en garde les voyageurs contre cet endroit très fréquenté par les chacals et les gros félins.

Une tribu malveillante du territoire boyoyva aurait été exterminée par des tribus voisines il y a plusieurs siècles.

Selon l'Étoile de Nairobi, les cinq morts sont dues à un lion solitaire que les autorités devraient rechercher et tuer. Natalie Smythe-Forbes ne réfute pas pour autant les rumeurs qui font état d'étranges petites créatures dans la zone des meurtres. Elle imagine aussi sans difficulté que les herbivores évitent une zone où séjournent un grand nombre de prédateurs. Enfin, elle ne verrait rien d'étonnant à ce que le phénomène fasse l'objet d'un culte ou d'une religion tribale. Les mystères font vendre les journaux. Le journal n'accuse jamais Endicott de malveillance. Natalie Smythe-Forbes le croit parfaitement innocent. Mais il est de son devoir de prévenir le public des dangers de l'endroit. Cette mauvaise publicité n'est, bien sûr, pas du goût du colonel.

La version officielle de la police et de l'armée accuse aussi un lion, une meute de chacals et la malchance. Les autres indices sont écartés comme rumeurs indigènes. Si l'entretien s'éternise, un membre de la police ou du gouvernement local finit éventuellement par suggérer que le colonel est peut-être coupable de négligence : l'alcool peut expliquer bien des choses. Il n'y a ni témoin ni preuve pour étayer ce soupçon.





Joe le Silencieux

(Allié)

Serviteur taciturne du Colonel Sir Harry Endicott

C'est le dernier serviteur d'Endicott, les autres se sont enfuis ou ont été renvoyés quand la clientèle a déserté. Joe le Silencieux, 53 ans, est capable de parler, mais il se fait passer pour muet. Cela le dispense de toute conversation avec Endicott, un individu qui n'admet que son propre point de vue. Sauf catastrophe, Joe le Silencieux ne quitte pas le bâtiment principal une fois la nuit tombée. Il est persuadé que des petits démons rôdent dans les environs et qu'ils sont responsables des morts. S'il est traité avec bienveillance et respect, il se peut qu'il prévienne secrètement les investigateurs mais certainement pas en présence d'Endicott. En cas d'attaque des petites goules, il se montre énergique, intelligent et nettement plus compétent que son patron. Si des vies sont en jeu, il n'hésite pas à donner son avis, établir des plans ou donner des ordres. (Généralement calme et paisible, Joe le Silencieux n'hésite pas à se battre quand des vies sont menacées)

Niveau : ordinaire
(cf. tableau p. **306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou p. **206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Santé mentale	70
Points de vie	11
Impact	0

Compétence spécifique (ou spéciale)

Servir Sir Harry	60%

Compétences

Athlétisme	15%
Serrurerie	55%
Discrétion	60%
Sciences occultes	05%
Vigilance	80%
Conduire un Camion	30%
Conduite	60%
Crédit	10%
Cuisiner et Nettoyer	70%
Monde Naturel	85%
Persuasion	55%
Sciences formelles : chimie	15%

Langues

Gikuyu (Langue maternelle)	85%
Anglais	40%
Nandi	35%
Kiswahili	30%

Combat

• Lee-Enfield cal.303 Dégâts 2D6+4	55%
• Couteau de Cuisine Dégâts 1D4+2	55%
• Bagarre	30%

Petites goules

« ...Pouvez-vous imaginer un cercle de créatures canines accroupies dans un cimetière autour d'un petit enfant qui apprend à se nourrir comme elles ? Le prix des échangés, je suppose - le vieux mythe des bébés échangés au berceau contre les rejetons du peuple étrange. Pickman me montrait ce qui arrivait à ces bébés volés - comment ils grandissaient - et je commençais à voir d'étranges points communs entre les visages humains et les faces non-humaines. »

— H.P. Lovecraft, *Le Modèle de Pickman*

Les terriers au voisinage de la plate-forme abritent des dizaines de ces créatures voraces. Si les joueurs le permettent, exploitez tout l'imaginaire qui entoure ces petits êtres et laissez planer le mystère.

Si le mystère doit absolument être éclairci, un examen comparatif des divers cadavres et des réussites de Sciences humaines : anthropologie et de Sciences humaines : histoire permettent d'établir ce qui suit. Des périodes difficiles ont incité les autochtones, les Boyoyvas, à pratiquer l'infanticide. La tribu est très dispersée mais elle n'utilise qu'un seul site funéraire, et c'est aussi le seul endroit où il est permis d'abandonner les enfants. Endicott a choisi de construire sa plate-forme à proximité pour profiter de la faune abondante. Il ne s'est jamais soucié de savoir pourquoi on y trouvait tant de prédateurs et charognards.

Les Boyoyvas ne visitent ce lieu d'horreur qu'en cas de nécessité. Ils ne comprennent pas pourquoi Endicott a voulu s'installer là. C'était certainement l'endroit le moins approprié de tout leur territoire. Ils ont préféré ignorer poliment ce choix répugnant. D'ailleurs, la chasse qu'il fait aux prédateurs améliore la sécurité de leur site funéraire.

Année après année, les enfants abandonnés (surtout des filles) ont été sauvés par une petite bande de goules. Elles ont joyeusement partagé leur nourriture écœurante et leurs habitudes obscènes avec eux. Dans ces conditions, la transformation en goule intervient rapidement. Vers 8 ou 9 ans, les ex-petites goules deviennent adultes et sont rejetées par la meute. Elles partent s'établir dans d'autres endroits de la région. Malgré leurs origines humaines, ces petites goules sont aussi vicieuses que leurs maîtres et bienfaiteurs. Rien ne les distingue de celles qui sont goules dès la naissance. L'étude de plusieurs spécimens permet de faire le lien entre âge et dégénérescence.

Pour les goules adultes, se référer au livre de règles de la 6e éditon.



Le trajet jusqu'au relais

Si les investigateurs se montrent un tant soit peu compatissants, le colonel les emmène rapidement à son relais, au sud-ouest de la ville, dans ce qui deviendra le Parc National de Nairobi. Nairobi est une ville à la limite de la nature sauvage et le colonel profite de cette situation rare. Chez lui, de riches touristes indolents peuvent admirer les animaux de la brousse et jouer les aventuriers à quatre petites heures de route de la civilisation. Le trajet est difficile, pour les passagers comme pour les véhicules, mais les vastes étendues, les montagnes à l'arrière-plan et la vie sauvage exotique gardent tous les visiteurs en haleine. Le colonel possède son propre camion, avec trois places à l'avant et deux autres, nettement moins confortables, à l'arrière. Le colonel n'acceptera jamais qu'une femme blanche s'installe à l'arrière.

Le relais

La résidence est située à proximité d'un trou d'eau et des pistes empruntées par le gibier. Les touristes peuvent donc admirer les animaux sans trop s'éloigner de leur hôtel. C'est particulièrement utile dans le cas des observations nocturnes, qui peuvent être dangereuses. Une plate-forme d'affût a été construite pour plus de sécurité, à quelques kilomètres de là.

Le colonel encourage ses invités à explorer les lieux. Les investigateurs peuvent voir les sites des drames, tous proches de la plate-forme (voir *Les Contes du Relais de Chasse*, page 73). Le gibier local comprend zèbres, gnous, impalas, girafes, rhinocéros noirs, lions, guépards, léopards, phacochères et autruches. Les éléphants sont rares mais on en rencontre parfois. Des crocodiles et des hippopotames se prélassent dans les mares du fleuve Mbagathi-Athi, non loin de là.

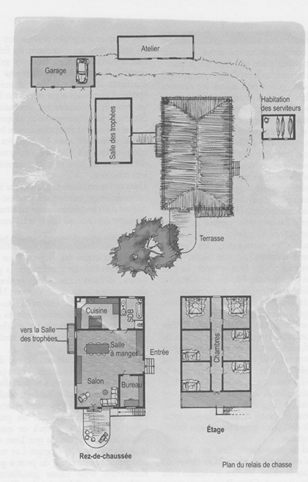
Utilisez ou adaptez les caractéristiques données dans le chapitre « Animaux et Monstres » du livre de règles. Privilégiez les gazelles et les impalas (Athlétisme 75%, Sentir 60%, Mouvement 15 et 18 Points de Vie).

La résidence principale

La résidence est un relais classique de safari, avec des têtes d'animaux empaillés sur les murs, des peaux de zèbres et de lions en guise de tapis, et nombre de fusils étincelants rangés sur les râteliers (huit dans le cas présent, le plus gros étant un fusil à éléphant). La construction abrite un vaste salon et un bureau à l'avant, une cuisine, une salle de bains et les quartiers des domestiques à l'arrière, et six chambres à l'étage. Le niveau de confort est particulièrement élevé. Une pompe fournit toute l'eau nécessaire et Joe le Silencieux se charge de la cuisine. On trouve aussi un atelier, un garage, une citerne et tout ce que vous jugez utile d'ajouter - le tout entouré d'une épaisse haie d'épineux fermée par un portail.

La plate-forme

Après avoir admiré la résidence principale et ses annexes, les investigateurs vont vouloir examiner la plate-forme



Plan du relais de chasse

d'observation (peut-être pendant qu'ils font le tour des sites fatals). C'est une petite cabane de trois pièces, bâtie sur pilotis près des berges du Mbagathi-Athi. Elle contient de la nourriture séchée et de l'eau pour trois jours, deux paires de jumelles, une caisse de Glenlivet (réserve privée du colonel Endicott) et sept lits de camp. Deux fusils Lee-Enfield (dommages 2D6+4), un pistolet Webley (dommages 1D10) et 100 cartouches pour chaque arme sont rangés dans un placard discret. Il faut une réussite de Trouver Objet Caché pour remarquer son contour dans la paroi.

On accède à la plate-forme par une échelle vieillie et grinçante. Elle s'appuie sur un des pilotis auquel elle est assez mal arrimée, prête à provoquer un accident. Une maladresse en Athlétisme détache l'échelle de son support et la chute inflige 2D6 points de dommages. Deux heures de travail, un marteau, des clous et une réussite de Bricolage suffisent à remettre les choses en ordre. C'est la seule façon de monter ou de descendre ; il n'y a aucune corde sur la plate-forme.

Le jour

De jour, l'endroit paraît assez inoffensif. Il est d'une beauté saisissante. C'est aussi l'avis des Boyoyvas qui trouvent ici un certain réconfort dans les heures de chagrin. Un examen attentif et une réussite de Pister permettent de découvrir une quantité d'empreintes d'enfants sur le sable, à quelques centaines de mètres du fleuve. De ce côté-là, les entrées des tunnels des goules ont été bouchées par les adultes qui savent l'endroit très fréquenté par les humains. Une fois déblayées, ces entrées ressemblent à de gros terriers de lapins. Elles sont bien trop petites pour qu'un investigateur y pénètre. Sauf réussite de Mythe de Cthulhu, les investigateurs les attribueront certainement à un quelconque animal.

Petites Goules, 3-6 ans

Caractéristiques	Dés	Moyenne
FOR	3D6+6	16-17
CON	2D6+6	13
TAI	1D6	3-4
INT	2D6+6	13
POU	2D6+6	13
DEX	4D6	14

Valeurs dérivées

Mouvement	8
Point de Vie moyen	8
Impact moyen	0

Compétences

Sentir les Corps en Décomposition	65%
Creuser	75%
Discrétion	80%
Écouter	70%
Athlétisme	85%
Se Cacher	60%
Pister	50%

Armes
- Griffes 30%
  Dégâts 1D4
- Morsure 30%
  Dégâts 1D3 + mâchoires verrouillées (1D4 par round jusqu'à réussite d'un test FOR contre FOR)

- **Protection :** Comme pour leurs aînées, les dommages des armes à feu et des projectiles sont réduits de moitié
- **Sortilèges :** Aucun, elles sont trop jeunes pour apprendre la magie
- **Perte de SAN :** Voir une petite goule et reconnaître son origine humaine fait perdre 1/1D6 points.

La nuit

Pour comprendre ce qui arrive, le mieux est de passer toute une nuit sur la plate-forme. La méthode est dangereuse puisque c'est ainsi qu'ont péri toutes les victimes blanches. Les cadavres ont ensuite été emportés à l'écart. Le colonel suppose que ses clients se sont éloignés et ont été attaqués. Il ne lui est jamais venu à l'esprit que les cadavres ont pu être délibérément déplacés.

Dès leur première nuit sur la plate-forme, les investigateurs sont attaqués par les petites goules. Émergeant des tunnels voisins, une première vague de 1D10 petits monstres rampe en silence vers l'échelle et l'escalade. Accordez à chaque investigateur un test d'Écouter pour repérer les faibles grincements de l'échelle.

Quand elles attaquent, les goules poussent quantité de cris aigus. Elles s'expriment dans leur propre langue qu'une réussite de Mythe de Cthulhu identifie. Aucune communication ou négociation n'est pourtant possible avec ces esprits butés et dégénérés.

Les petites goules tombent sans hésiter sur leurs proies, visant le visage et le ventre. Leur force et leur vitesse sont sans rapport avec leur taille. Quand les premières sont éliminées, d'autres suivent certainement. Quand leurs pertes dépassent les vingt individus, elles se regroupent et reviennent en masse. Elles s'acharnent sur les pilotis, frappent et mordent sans relâche, toute idée de discrétion emportée par une frénésie sanglante.

Quand la plate-forme finit par s'écrouler, ses occupants perdent 2D6 Points de Vie dans la chute. Vérifiez si certains sont Sonnés ou sous le Choc. Ils ne peuvent pas s'enfuir pour se mettre à l'abri et subissent, chacun, l'assaut de 1D6 petites goules.

Les attaques des goules doivent être mises en scène avec un maximum de frénésie cauchemardesque. Ces créatures grandes comme des poupées mettent une force terrifiante au service de leur abominable appétit. Leur assaut organisé devrait laisser un souvenir inoubliable aux survivants.

Si certains investigateurs en réchappent, les goules qui restent attaquent ensuite la résidence. Elles sont assez intelligentes pour comprendre qu'il leur faut absolument se débarrasser de tous ceux qui connaissent leur existence.

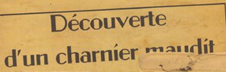
Dans ce cas certaines se glissent par les fenêtres de l'étage, tandis que d'autres se dissimulent dans les herbes hautes en attendant de sauter sur ceux qui fuient le bâtiment.

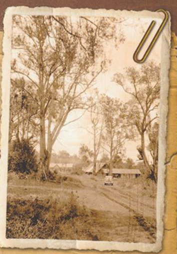
Le site funéraire

Le site funéraire des Boyoyvas est situé à moins de huit cents mètres de la plate-forme d'observation. Une exploration des environs permet de trouver 1D3+1 cadavres récemment enterrés. Tous sont morts de causes naturelles mais les corps ont, depuis, été grignotés par en dessous par les goules, ou déterrés et dévorés par d'autres charognards.

Des tunnels relient cet endroit aux abords de la plate-forme et aux terriers des petites goules le long du fleuve. Ce sont elles qui ont creusé ces galeries. Seul un adulte de TAI 8 ou moins peut s'y faufiler aisément. Les autres restent coincés au premier échec d'Athlétisme, jusqu'à ce que des goules les découvrent ou que leurs collègues réussissent à les dégager. Les terriers eux-mêmes fourmillent de petites goules. Rencontrer cette masse grouillante de prédateurs dans l'obscurité étouffante des tunnels coûte 2/1D10 points de SAN. Les goules protègent férocement leurs galeries.




Découverte
d'un charnier maudit



Les Masqu
de Nyarlath

Kenya

Les investigateurs arrivent au Kenya, lieu tragique où l'expédition Carlyle a été massacrée. Leur principale préoccupation sera de localiser la Montagne du Vent Noir où fut scellé le sort de l'expédition. Ils devront éviter les assauts répétés des frères Singh à Nairobi et Mombasa. Une visite à l'Etoile de Nairobi et un entretien avec sa patronne Natalie Smythe-Forbes leur fourniront des informations supplémentaires sur l'expédition et ses membres. Enfin ils pourront se faire de précieux alliés parmi les tribus locales.déroulent les rituels sacrificiels de la Fraternité.




ISBN 978-2-917994-44-3
9 782917 994443



Les Masques de Nyarlathotep

Australie



L'Appel de Cthulhu

Éditions Sans-Détour

Table des matières

4-41 Australie

42-43 Le culte de la Chauve-souris des Sables

44-88 L'aventure

76-80 Fausses pistes



Australie

Australie

Nous sommes en automne en plein bush australien. Voyage pour vos sens.

- **Visuel, couleurs.** Aux variations ocre des déserts se mêle le vert des côtes qui plonge dans le bleu de l'océan.
- **Visuel, formes.** Immensités plates ponctuées de formations rocheuses audacieuses taillées par les vents chauds, loin des côtes souvent déchiquetées.
- **Sons.** Le vent qui siffle entre les roches masque parfois les cris d'animaux.
- **Odeurs.** La chaleur sèche et omniprésente, senteurs d'après la pluie.
- **Toucher.** Le sable fin vole et vous oblige à vous protéger, évitant ainsi la brûlure du soleil.

Cadre & Ambiance

Repas traditionnel australien

Les Australiens n'attachent pas une grande importance à la cuisine. Leurs repas sont achetés et consommés à l'extérieur. Le barbecue est à la base de leur alimentation. On grille tout ce qu'on trouve : des fruits de mer, de la viande, des fruits (bananes), etc.
Outre cette habitude alimentaire, et si l'on exclut l'héritage britannique, la principale spécialité est la tourte à la viande (meat pie). Très populaire et un peu bourrative, on en trouve à la viande de kangourou ou de crocodile. Une tartine de beurre et de vegemite (pâte à tartiner salée à base de levure) l'accompagnera. Une bière Victoria sera nécessaire pour faire passer le tout !
Et pour finir sur une touche sucrée, une part de cake à la banane (banana bread).

Avant de faire jouer cette aventure, ne manquez pas de lire ou relire *Dans l'Abîme du Temps*, la nouvelle de Lovecraft, qui a inspiré ce scénario.
Un ou deux personnages non-joueurs pourraient accompagner les investigateurs pendant tout ou partie de cette aventure. Ils peuvent même être assignés à des joueurs et devenir, éventuellement, des investigateurs à part entière si l'équipe se trouve amputée par des décès ou des « retraites ». Les caractéristiques d'Anthony et Ewa Cowles sont données pages 55 et 56 du chapitre new yorkais; celles de David Dodge, peut-être le meilleur choix, apparaissent page 54.

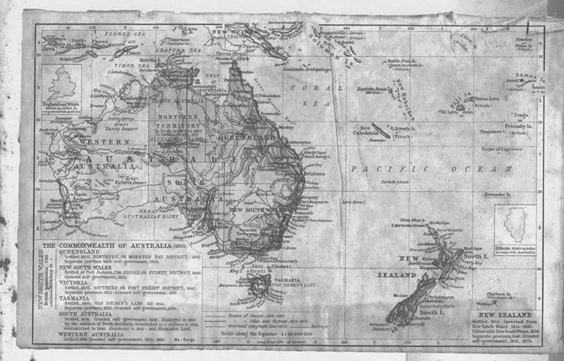
Généralités

Présentation

L'Australie des années 20 est un pays moderne, bâti sur une terre immémoriale. Les distances et les temps de voyage sont à l'échelle d'un continent.
Dominion indépendant à l'intérieur du Commonwealth, organisé comme une fédération, il ne connaîtra pas de système fiscal central fonctionnel avant 1942. Il n'existe même pas une norme unique pour l'écartement des rails de chemin de fer ; il n'y a pas si longtemps, les différentes colonies n'étaient reliées que par la mer.
Le continent australien, en particulier les deux tiers occidentaux, est un plateau très ancien et stable. Ses paysages abrasés par l'érosion sont émaillés çà et là par des rocs qui peuvent atteindre la taille d'une petite montagne.
Presque toute la population de cette vaste terre se concentre dans les bandes fertiles qui bordent les côtes est, sud-est et sud-ouest. Ces trente dernières années, la découverte de champs aurifères dans l'ouest (Pilbarra, Kimberly, Coolgardie) a entraîné l'exploitation de certaines parties de l'intérieur. Les éleveurs en ont exploré bien d'autres à la recherche de nouveaux pâturages et marchés. De vastes régions de l'Australie centrale et occidentale, au-dessus du Tropique du Cancer en particulier, resteront pourtant très mal connues jusqu'à la Deuxième Guerre mondiale.
L'Australie des années 20 est un pays fruste. Erudits et autres intellectuels y sont rares. Les légendes colportées à travers le pays peuvent apprendre beaucoup aux investigateurs, de même que les histoires plus triviales que l'on raconte dans les pubs, des pubs où sont ingurgitées des quantités incroyables de bière, blonde ou brune.

Histoire récente

Au tournant du siècle, l'Australie est un pays mal fédéré en train de se replier sur lui-même. La politique est protectionniste et discriminatoire afin d'assurer la suprématie blanche – bien que démocratique. L'instabilité politique est grande car aucun parti n'arrive à avoir le dessus avant 1913.
L'entrée en guerre, par solidarité avec l'Angleterre, voit la création d'une force nommée ANZAC (Australian and New Zealand Army Corp) qui œuvre dans le Pacifique, en Turquie ainsi qu'en France. La participation au conflit permet à l'Australie de prendre une dimension internationale en gagnant un siège à la S.D.N. (Société Des Nations).
Au sortir de la guerre, l'état fédéré acquiert une présence bien plus importante, qui s'inscrit principalement au niveau des institutions et du contrôle de l'industrie. Le protectionnisme et l'isolationnisme sont renforcés pour conserver l'identité nationale face à une possible invasion asiatique. Des ouvrages sont interdits. Des quotas d'immigration sont mis en place ou renforcés. Ces considérations sont plus vives au sud du pays qu'au nord, mais il est certain que si les investigateurs ne sont pas britanniques ou américains, encore moins blancs, cela leur posera de nombreux problèmes.



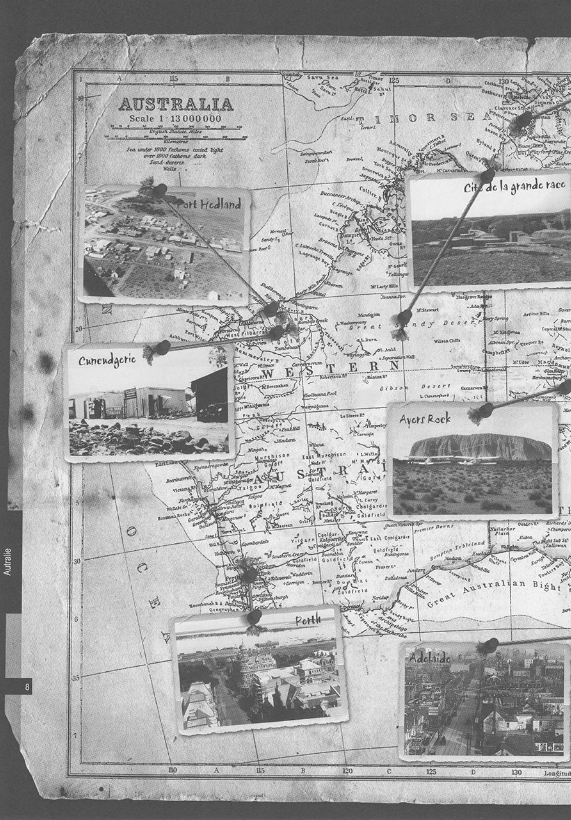
Événements en 1925

Quelques temps avant...

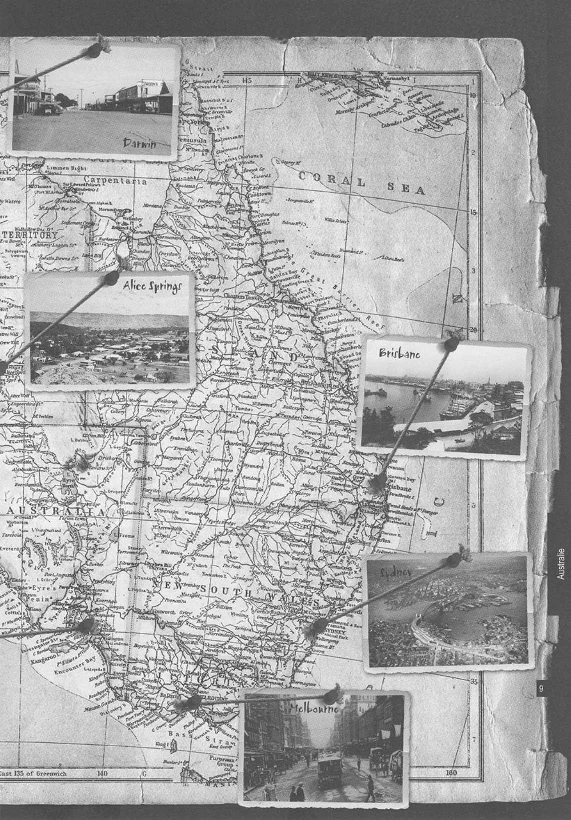
- **1920** : Le Prince de Galles (qui deviendra le Roi Edward VIII) effectue la première visite royale en Australie depuis 1901. Les premiers services de taxi aérien et de messagerie apparaissent sur les vols de la compagnie QANTAS (Queensland and Northern Territory Aerial Serres).
- **1921** : L'Angleterre envoie le premier communiqué de presse direct par radio en Australie. La Commonwealth Government Line débute une liaison rapide par bateau entre l'Australie et la Grande-Bretagne. De nouvelles lois restreignent l'immigration aux U.S.A., et plus particulièrement celle en provenance d'Europe méridionale ; il s'ensuit une augmentation notable du nombre d'émigrants de ces pays vers l'Australie.
- **1922** : Innovation dans les véhicules de patrouille des policiers du Victoria : ils sont les premiers à être équipés de radios.
- **1923** : Les travaux du nouveau Parlement débutent à Canberra (ville choisie en 1913 pour devenir la Capitale Fédérale), et ceux du Harbour Bridge sur la berge nord du port de Sydney ; ce pont monumental ne sera pas achevé avant 1932. On ouvre la ligne téléphonique Sydney-Brisbane (Sydney-Melbourne a été réalisée en 1907, et Melbourne-Adelaide en 1914). La première station de radio, 2SB, commence à émettre à Sydney. Une autre première : une arrestation pour trafic de drogue.
- **1924** : La première circumnavigation aérienne de l'Australie est accomplie par le lieutenant-colonel S.J. Goble et l'officier d'aviation Macintyre, à bord d'un hydravion Fairey IIID.

En 1925...

- La première ligne régulière de courrier postal aérien entre en fonction entre Melbourne et Sydney.
- Le Prickly Pear Board (Commission d'enquête sur le Figuier de Barbarie) répand trente mille œufs d'un lépidoptère : le *cactoblastis cactorum*, afin de combattre cette plante d'ornement devenue fléau écologique qui a envahi des milliers d'hectares.
- **26 janvier** : Démarrage de la plus ancienne station de radio commerciale, 2UE, qui commence à émettre à Sydney.
- **20 mai** : La rivière Murrumbidgee déborde pendant huit jours, tuant quatre personnes.
- **30 mai** : Millicent Preston-Stanley devient la première femme membre de la New South Wales Legislative Assembly.
- **3 juin** : Elections en Tasmanie. Victoire de Joseph Lyons du Labor.
- **9 juin** : Dix personnes décèdent dans un déraillement près de la gare de Traveston dans le Queensland.
- **1er septembre** : Décès d'Alan Riverstone McCulloch, zoologiste de renom. Thomas Blamey devient Chef de la police de Victoria.
- **8 octobre** : Sir John Baird succède à Henry Forster



AUSTRALIA
Scale 1 : 13 000 000
English Statute Miles
Kilometres
Sea under 1000 fathoms tinted light
over 1000 fathoms dark
Sand-deserts
Wells
TIMOR SEA
Port Hedland
Cité de la grande race
Cunendgeric
WESTERN
AUSTRALIA
Great Sandy Desert
Gibson Desert
Ayers Rock
Great Australian Bight
Perth
Adelaide


Darwin
Alice Springs
Brisbane
Sydney
Melbourne
CORAL SEA
Carpentaria
TERRITORY
AUSTRALIA
NEW SOUTH WALES
Great Barrier Reef
Encounter Bay
Kangaroo I.
Bass Strait
East 135 of Greenwich
140
160

- **10 octobre** : Geelong bat Collingwood au championnat de football australien.
- **3 novembre** : Le cheval Windbag gagne la Melbourne Cup.
- Le Grand Train Blanc, rempli de biens réalisés localement, parcourt la Nouvelle-Galles du Sud pour inciter les Australiens à acheter des produits du continent plutôt qu'étrangers.

Personnalités de 1925

- **Stanley Bruce**, homme politique du Country Party, Premier Ministre depuis 1922 (homme le plus influent du pays).
- **Sir Earle Page**, homme politique, dirigeant du Country Party depuis sa création en 1920, Ministre des Finances.
- **Daphne Akhurst**, sportive, championne d'Australie de tennis.
- **Henry William Foster**, septième Gouverneur général d'Australie (jusqu'en janvier 1925).
- **Sir John Lawrence Baird**, huitième Gouverneur général d'Australie en 1925.
- **Cliff Rankin**, sportif, footballeur, capitaine de l'équipe de Geelong, mettra cinq buts lors de la finale.

Ambiance sociale en 1925

Le Country Party gagne les élections en partie sur la xénophobie des Australiens blancs face à la peur du communisme, très importante depuis la création d'un parti communiste australien en 1920, et des rumeurs de complots visant à déstabiliser l'état fédéral, ainsi que sur la préservation des salaires et du niveau de vie. Le pays vit en repli sur lui-même, ce qui permet à certaines administrations de s'organiser entre états – et en particulier, la police. Cependant, certains troubles génèrent des grèves de marins, et le gouvernement tente d'expulser les représentants syndicaux Walsh et Johnson, mais la Haute Cour s'y oppose.

Géographie : L'Outback

L'Australie est le plus sec, le plus plat et le plus petit des continents. Grand comme les États-Unis et quatorze fois la France (sept millions sept cent mille kilomètres carrés), il ne compte que six millions d'habitants en 1925 (les colonies américaines en comptaient déjà moitié autant à l'indépendance). « L'Outback », la brousse, occupe les trois quarts du territoire. Ce terme désigne les étendues herbeuses ou broussailleuses qui s'étendent presque à l'infini à l'extérieur des zones colonisées. À l'Est, la cordillère montagneuse de la Great Dividing Range court depuis le nord du Queensland jusqu'à l'Île de Tasmanie. Au Nord, la jungle couvre le flanc est de ces montagnes. Plus au Sud, à l'ouest de Sydney, le climat devient plus tempéré et les forêts d'eucalyptus remplacent la jungle. Encore plus au Sud, la neige blanchit souvent les sommets des Alpes australiennes. Un grand nombre de rivières descendent les pentes orientales de cette cordillère et irriguent la bande côtière fertile.

Sur le flanc ouest, les cours d'eau tombent dans l'infinité des plaines et se perdent dans le désert ou les lacs salés. Au pied même des montagnes, la terre est encore cultivable mais plus à l'Ouest, on s'enfonce dans un arrière pays de plus en plus sec et désertique. C'est ici que sont établies les « stations » : de grands élevages de bœufs et de moutons. Le bétail doit souvent s'abreuver à des puits actionnés par des éoliennes, dont la profondeur varie de quinze à mille cinq cents mètres.





Une ferme dans l'Outback

Au-delà de ces « stations » s'étend le cœur aride de l'Australie (le Centre) où erre une bonne part des Kooris survivants. Cet « Outback » constitue un paysage inquiétant et coloré, un mélange de sable rouge, de plaines caillouteuses, d'étendues rocheuses et de brousses.

Le climat du nord de l'Australie est assez semblable à celui de l'Inde ou du Soudan, avec des pluies qui tombent essentiellement à l'époque de la mousson. Au Sud, les États de Victoria et de la Nouvelle Galles du Sud font plutôt penser à la Californie ou au Midi de la France. Les saisons sont en opposition de phase par rapport à celles de l'hémisphère nord : l'été dure de décembre à février, l'automne de mars à mai, l'hiver de juin à août et le printemps de septembre à novembre.

La faune australienne est composée essentiellement d'animaux endémiques qui n'existent que sur ce continent du fait de son évolution propre éloignée des autres terres du globe. L'animal le plus représentatif est le kangourou, que l'on retrouve principalement dans le centre et l'ouest du pays. Le koala est un autre marsupial du continent ; très lent, il passe dix huit heures par jour à dormir. Les investigateurs seront également à même de rencontrer des tigres de Tasmanie (dont l'espère s'éteindra en 1936) animal proche du loup, ou bien encore les dingos, chiens sauvages introduits par l'homme cinq mille ans plus tôt. Il ne faut pas confondre le tigre avec le diable de Tasmanie, son cousin plus petit – de la taille d'un chien –, capable de produire une odeur désagréable comme le font les mouffettes. Ces deux créatures existent uniquement en Tasmanie, et les investigateurs ne devraient de ce fait pas y être confrontés. Plus sympathique, on trouvera dans l'est les ornithorynques au bec de canard, tandis que des créatures plus dangereuses comme les crocodiles sont présentes dans le nord du pays, mais uniquement près de la côte – on peut les rencontrer à Port Hedland. En Australie, presque tous les serpents sont venimeux, tels le taïpan du désert présent dans le centre du pays, ainsi que le serpent-tigre. On trouve enfin des araignées, dont la veuve noire à dos rouge, et la mygale *atrax robustus* que l'on retrouve aujourd'hui dans tous les bons films d'horreur. Ces deux araignées sont présentes sur l'ensemble du continent et également en Nouvelle-Zélande.

La flore varie beaucoup en fonction des régions et des climats.

En Australie Occidentale, du côté de Perth, les collines et prairies de broussailles (hummock grassland) prédominent et remontent la côte vers le Nord. Plus à l'Est, dans les zones plus arides, commencent les forêts d'acacias. Plus à l'Est encore, on trouve les zones parsemées de buissons d'acacias.

La zone aux alentours de Port Hedland et au Sud est totalement désertique, le sable rouge s'étendant à perte de vue, avec des zones de végétation rase autour des points d'eau.

Aux alentours de Darwin, la flore est en revanche bien plus riche grâce au climat tropical, avec des zones quasi-marécageuses où l'on trouve des crocodiles et des forêts de palétuviers sur les côtes, sans devenir jamais une jungle.

Sur la côte est, vers Sydney, le climat est subtropical et la végétation dense et riche, avec des lagunes, des forêts de grands eucalyptus et de callitris.

Villes	Mois	Jan	Fev	Mar	Avr	Mai	Juin	Juil	Août	Sep	Oct	Nov	Dec
Darwin	T max. (°C)	32	32	32	33	32	31	31	31	32	33	33	33
Darwin	T min. (°C)	25	25	25	24	22	20	19	21	23	25	25	25
Melbourne	T max. (°C)	32	32	32	33	32	31	31	31	32	33	33	33
Melbourne	T min. (°C)	25	26	25	24	22	20	19	21	23	25	26	26
Perth	T max. (°C)	26	26	24	21	17	14	13	15	17	20	22	24
Perth	T min. (°C)	15	15	14	12	9	7	8	7	9	10	12	14
Port Hedland	T max. (°C)	36	36	36	34	30	27	26	28	31	33	34	36
Port Hedland	T min. (°C)	26	27	26	23	18	15	14	15	17	20	22	25
Sydney	T max. (°C)	26	26	25	23	20	18	17	18	20	22	24	25
Sydney	T min. (°C)	19	19	16	15	12	10	9	10	12	14	16	18

Climat

A l'exception du Sud, sous l'influence d'un climat tempéré, le reste de l'île-continent est régi par un climat tropical. Le climat de l'île-continent est très varié, même si la majeure partie du pays est désertique ou semi-aride, 40% de la surface du sol étant couverte par des dunes. Les coins sud-est et sud-ouest du pays bénéficient d'un climat tempéré et le nord, couvert de forêts tropicales humides, connaît un climat tropical. Les précipitations sont extrêmement variables, avec de fréquentes sécheresses qui durent plusieurs saisons.



Les serpents en Australie

Ces reptiles sont assez communs dans la région. Un test de Médecine peut s'avérer vital. Une trousse anti-venin ajoute 10% aux jets de Premiers Soins. On obtient une plus forte intensité dans l'horreur en jouant sur l'attirance qu'exerce la chaleur sur les serpents : le feu de camp du soir, des corps endormis ou des bottes confortables.
Le serpent tigre est un reptile agressif d'un mètre cinquante ou deux, rayé de brun et doté d'un poison mortel, (Mouvement 8, Morsure 70% VIR 10).
La vipère tueuse, écailles gris-brun annelées de noir, mesure entre soixante et quatre-vingt-dix centimètres. Elle reste normalement cachée dans le sable et se détend pour attaquer tel un ressort d'acier (Mouvement 6, Morsure 40% VIR 7).

Informations pratiques

Vie quotidienne

Langue(s)

Il n'existe pas de langue officielle en Australie, rien n'est défini à ce sujet dans la Constitution de 1901. Cependant, dans la pratique, l'anglais australien est la langue la plus utilisée car celle des colons britanniques, que l'on va retrouver dans toutes les grandes villes et dans la plupart des campagnes. Dans des endroits plus reculés, les habitants peuvent pratiquer d'autres langues étrangères en fonction de leur nationalité, mais tous parviendront à parler anglais également. Bien que l'anglais australien possède des différences avec l'anglais original, celles-ci ne poseront pas problème pour des Britanniques ou des Nord-Américains.
Les Natifs – les Aborigènes comme les nomment les Européens, les Kooris comme ils se nomment eux-mêmes (koori signifiant « notre peuple ») – parlent eux plus de deux cents dialectes, comme l'alyawarra, le kalalagaw, le warlpiri, etc. Pour des raisons de simplification, on considérera que les Aborigènes parlent tous la même langue, incompréhensible aux non-Australiens et difficile d'accès même à la plupart des locaux non natifs. Sans un Koori dans l'équipe, les investigateurs ne pourront pas parler avec les insulaires.
Deux dialectes croisés dans ce chapitre :

- **Gadudjara** : langue aborigène de l'ouest de l'Australie
- **Kariera** : langue aborigène de l'ouest de l'Australie

Banque & monnaie

La livre australienne est divisée en vingt shillings, chacun valant douze pence.

- **Commonwealth Bank**, banque centrale australienne
- **Australia and New Zealand Banking Group Limited**, ANZ, fondée sous le nom de Bank of Australasia
- **National Australia Bank**

Forces de l'ordre

Laissez-vous guider par votre bon sens et les habitudes légales anglo-saxonnes pour légiférer en Australie. Les autorités australiennes ignorent complètement l'existence d'un culte pratiquant des sacrifices humains sur leur territoire. Si on leur apporte des preuves, elles réagiront promptement dans la mesure de leurs moyens.

Port d'arme

L'Australie des années 20 est un pays restrictif sur les armes de poing du fait de plusieurs événements, dont la montée du communisme (très craint dans cette région du monde) et le développement du banditisme à Sydney et Melbourne. Les armes d'épaule ne subissent en revanche pas cette régulation, car il faut être armé pour se déplacer en dehors des villes, soit pour sa défense, soit pour la chasse.
Les restrictions ne sont cependant pas les mêmes en fonction des états. Dans le Territoire du Nord et en Australie de l'ouest, il faut déclarer chaque arme et présenter de bonnes garanties pour se voir décerner un permis. Ce n'est pas le cas dans le Queensland ou en Tasmanie, dans lesquels l'achat d'un fusil ne nécessite même pas une déclaration.
Les armes automatiques ne sont pas disponibles sur l'île, car elles en sont bannies – il n'y a aucun intérêt à en posséder. Toute arme de ce type introduite sera confisquée et il ne sera pas possible d'en acheter, même au marché noir.

Communications

- **Communications extérieures :** Dans les années 20, il n'existe aucun service aérien pour aller en Australie ou en revenir (la première traversée en avion de l'Océan Pacifique aura lieu en 1928, et le premier vol direct d'Australie vers le Royaume-Uni en 1936). Le bateau est le seul moyen de transport qui permette d'atteindre le continent. L'Australie est reliée par câble télégraphique avec le reste du monde dès 1870, mais le premier appel par radio-téléphone entre l'Australie et la Grande-Bretagne ne sera effectué qu'en 1930 par leurs Premiers Ministres respectifs. Même alors, et pendant des années, les appels téléphoniques provenant des États-Unis devront passer par l'Angleterre pour atteindre l'Australie.
Le courrier par avion n'est acheminé par un service régulier qu'après 1934 entre l'Australie et l'Angleterre, et après 1937 en ce qui concerne les U.S.A. Pour recevoir des extraits du *Necronomicon*, les investigateurs devront attendre l'arrivée du courrier par bateau ; ils auront tout le temps de se ronger les ongles, le transit pouvant durer de six semaines à trois mois...

Le camion postal dans l'Outback

• **Communications intérieures :** Le courrier est transporté par moyens terrestres. Le premier service aérien entre les principales villes n'apparaît que dans les années 30. Les téléphones sont rares dans les zones rurales. En revanche, le télégraphe couvre tout le pays et un service de bélinographe relie Sydney et Melbourne dès 1929. Les années 20 voient arriver la radio et diverses stations commerciales émettent à partir de 1923. Pour les communautés isolées, ce nouveau système de communication est un véritable miracle.
Dans « l'Outback », les nouvelles circulent encore à la vitesse des voyageurs. Le télégraphe traverse l'Australie du Nord, créant ainsi une artère de communication. Mais les télégrammes relayés jusqu'à une station, de même que les lettres et les colis, attendent ensuite que leurs destinataires passent les chercher.

Journaux

• **The Argus**
• **The Daily Telegraph** ou **The Tele**, Sydney, quotidien
• **The Sydney Herald**, Sydney, quotidien
• **The Age**, Melbourne, quotidien
• **Port Phillip Gazette**, Melbourne, quotidien
• **The West Australian**, ou **The West**, Perth, quotidien
• **Sunday Mail**, Adelaide, quotidien

Religion(s)

• Une majorité de chrétiens pour les Blancs.
• Pour les Aborigènes, animistes, la terre et les sites sacrés ont une signification primordiale, dont les croyances sont identifiées à la terre. Le maintien de l'intégrité de la terre revêt dès lors à leurs yeux une dimension religieuse qui doit être préservée.

Se déplacer

Note aux voyageurs

Chaque capitale d'État est équipée d'un réseau de transport public. Des tramways arpentent toutes les grandes villes. Ils sont généralement pourvus de moteurs électriques, même si le système funiculaire est parfois utilisé. Toutes ces villes possèdent aussi un service de taxis. On trouve en outre des ferries, à Sydney par exemple, où ces transbordeurs relient les deux côtés de la rade. On peut encore voir partout des voitures à cheval, en particulier pour les livraisons de pain, bière, lait, glace, etc. Elles resteront en service jusque dans les années 30. Entre autres avantages, le cheval est mieux adapté au

Camelier afghan et son chameau





porte à porte et il est capable d'apprendre sa route, ce qui économise du travail au livreur.
En pleine nature, les chevaux restent bien utiles tant qu'on peut les alimenter en herbe et en eau. On a importé beaucoup de chameaux (avec leurs chameliers afghans), moins exigeants. Un chameau couvre un peu moins de cinq kilomètres par heure.

L'automobile

Les Australiens adorent l'automobile. À la fin des années 20, un demi-million de voitures sont immatriculées.
Les routes sont mauvaises. Les voies rurales, en particulier, sont dépourvues de tout pavage, un enfer d'ornières et de nids-de-poule. Crevaisons et casses sont fréquentes et les stations services inexistantes. La situation s'améliore progressivement pendant la décennie sous l'impulsion du Bureau Routier, mais la compétence Métier : mécanique reste une nécessité pour quiconque envisage un voyage un peu long.

L'essence coûte deux shillings le gallon (dix cents pour environ quatre litres et demi) et une voiture neuve au moins 200 £, avec une moyenne aux alentours de 300 £. Des lignes d'autocars complètent le réseau de chemin de fer. Ces puissants véhicules peuvent couvrir deux cent cinquante kilomètres par jour et tractent généralement des remorques à essieu unique, chargées de sacs postaux et bagages.

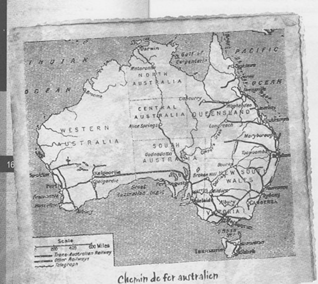
Les routes conçues pour l'automobile sont rares en dehors des zones urbaines. La route de Darwin à Alice Springs (la grand-route du Territoire du Nord) n'est rien de plus qu'une piste rudimentaire. S'ils choisissent de voyager en automobile, les investigateurs devront s'équiper de sérieuses réserves d'eau, nourriture, matériel de camping, pièces de rechange, treuils, câbles, cordes, crics, scies, haches, pneus de rechange, traverses et leviers (pour désembourber leur véhicule), colle et rustines et, enfin, d'une bonne quantité de petits barils d'essence.





Le train

Dans les années 20, les voyages inter-États se font normalement par voie de chemin de fer. Les lignes serpentent le long des bordures côtières et desservent principalement le Sud-Est, plus peuplé. La dernière grande ligne est construite en 1917 et relie Perth aux États de l'Est. Mais toutes les lignes annexes n'ont pas été achevées. Il n'est pas possible de rejoindre Brisbane à partir de Cairns jusqu'en 1924 et, depuis le Sud, le Territoire du Nord reste inaccessible jusqu'en 1929. Le trajet Melbourne-Sydney dure dix-sept heures trente et Brisbane-Sydney vingt-trois heures. Le plus gros problème du chemin de fer réside certainement dans les changements de standards. Les voies, construites initialement par différents gouvernements, ne respectent pas toutes le même écartement. Chaque réseau ne peut être emprunté que par les voitures et locomotives conçues pour lui et les voyageurs doivent changer de convoi aux frontières inter-États.



Chemin de fer australien

Les vapeurs

Ils constituent l'alternative au chemin de fer. Des lois protectionnistes interdisent le transport de passagers entre les différentes capitales australiennes aux vapeurs étrangers. Il existe donc tout un éventail de compagnies locales. Les vapeurs jettent l'ancre dans les villes côtières de moindre importance et des chaloupes embarquent et débarquent alors les passagers. Darwin et Port Hedland ne sont reliés au reste de l'Australie que par la mer.

Les voyages aériens

L'Australie des années 20 s'intéresse beaucoup à l'aviation et s'enthousiasme pour chaque nouveau record. En 1922, une trentaine de compagnies vendent du transport aérien. Des lignes régulières fonctionnent au centre du Queensland et dans le nord-ouest. Adélaïde et Sydney sont reliées par une ligne régulière à partir de 1925 et, petit à petit, d'autres lignes se mettent en place (Perth-Adélaïde en 1929, par exemple). Des investigateurs pressés peuvent affréter un appareil pour n'importe quelle destination.

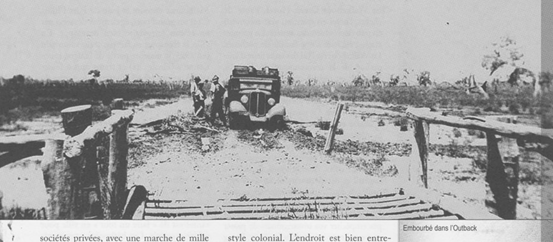
Sortir

Hôtels, bars, boîtes de nuit, tripots et autres lieux d'intérêt sont décrits dans les paragraphes dédiés aux différentes villes du chapitre australien.

Villes principales

Darwin

Fondée en 1869 sous le nom de Palmerston, elle ne prend le nom de Darwin qu'en 1911 lors du transfert d'administration du Territoire du Sud à celui de Commonwealth.
A la fin des années 1910, la ville connut une rébellion de sa population contre deux



Embourbé dans l'Outback

sociétés privées, avec une marche de mille hommes vers la maison du gouverneur, organisée par le syndicat travailliste.

Au début des années 20, la ville ne compte que mille quatre cents habitants, ce qui en fait une petite agglomération. Elle se situe sur ce que l'on pourrait presque qualifier de presqu'île, les maisons de bois étant assez éparpillées les unes des autres – on retrouve une ambiance assez proche de celle de Nairobi, mais en plus petit. La rue principale ressemble à une agglomération américaine typique, avec deux rangées de maisons en bois abritant les commerces. Certains habitants parmi les plus riches possèdent une automobile.

Lieux d'intérêt

- **Victoria Hotel.** Premier bâtiment de Darwin construit en pierre, le Victoria est un hôtel respectable et confortable de style colonial. L'endroit est bien entretenu et sa gérante, Christina Gordon, prend soin de ses clients, surtout s'ils ont de bonnes manières. Une invitation les prie d'ailleurs de porter un costume pour prendre leurs repas dans le réfectoire. Depuis la terrasse extérieure, on peut remarquer une poutre apparente marquée d'inscriptions vernies. Une étude plus attentive révèle plusieurs noms gravés dans le bois dont Ross et Keith Smith. Il s'agit d'aviateurs qui ont participé à la célèbre course Angleterre - Australie en 1919. Christina les a hébergés et garde de bons contacts avec eux. Une large pierre sous un arbre de la propriété est gravée : « Mémoire à nos morts - 6 Janvier 1897 ». La stèle fait référence au « Grand Ouragan », un cyclone qui a fait vingt-huit victimes et coulé dix-neuf bateaux dans le port de Darwin.



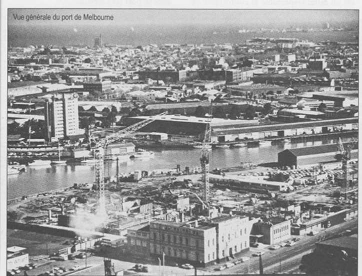
• **The Walkabout Creek Hotel.** Faute de clients, l'hôtel en question s'est reconverti en pub depuis bien des années. Le premier étage a été loué à une famille de pêcheurs. Le Walkabout est l'un des seuls lieux d'animation de la communauté de Darwin. L'endroit est plein à craquer tous les soirs. On y consomme de la Foster's ou bien une citronnade douteuse pressée par le patron, Doug Dundee. La passion de l'homme – la chasse aux crocodiles marins – explique la décoration particulière du Walkabout Creek. Trois générations de Dundee ont garni les lieux d'une quantité impressionnante de crocs, de mâchoires, de cuir de fauteuil et de spécimens de sauriens empaillés (le plus impressionnant mesure près de cinq mètres et sert d'enseigne au tripot). La rudesse apparente des clients ne devrait pas empêcher vos investigateurs de passer une excellente soirée dans les lieux. Doug ne refusera jamais une partie de chasse nocturne si on la lui propose en public.

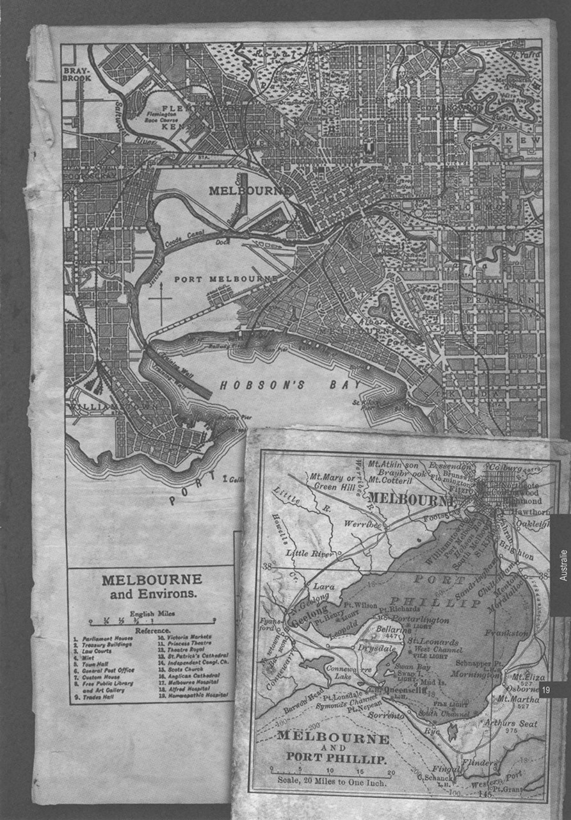
Melbourne

En 1836, Melbourne n'était que « quelques planches, quelques pavés et huit huttes de tourbe ». En 1925, elle est devenue une métropole couvrant six cent vingt-cinq kilomètres carrés, forte d'une population de 912 130 habitants. Elle avait été fondée dans le but d'ouvrir au commerce un pays intérieur consacré à l'élevage. Maintenant, avec son port en pleine activité et ses nouvelles industries, elle a dépassé la simple vocation de centre régional desservant un arrière-pays agricole ; c'est désormais une grande ville, dans toute l'acceptation du terme. Et de fait, en 1925, la moitié de la population de l'État de Victoria vit dans son agglomération.

Melbourne entoure la baie de Port Philip. C'est un grand port, également desservi par un réseau ferroviaire bien développé. En ville, le transport se fait par train suburbain (en 1925, la majeure partie de la ligne fonctionne à l'électricité) et trams mus à l'électricité ou par câbles sillonnant le centre de la plupart des rues principales. L'automobile est déjà implantée, mais on voit encore fréquemment des chevaux et des voitures attelées, en particulier pour les livraisons (boucherie, épicerie, lait, « bottlo » [bouteilles] et « rabitto » [lapins]).

Melbourne est organisée autour d'un quartier d'affaires central, d'où rayonnent les rues et les voies ferrées en direction de l'extérieur. Ce centre urbain est également le quartier du commerce et des loisirs ; le samedi matin, une des distractions les plus plaisantes est de « faire un tour » en ville pour saluer ses amis. Les bâtiments importants sont construits dans un style architectural néo-classique ou renaissance italienne ; les églises sont d'inspiration gothique ou romane. Outre sa National Art Gallery, Melbourne possède un musée national, une bibliothèque, cinq hôpitaux, trois asiles, un jardin botanique et zoologique, une demi-douzaine de théâtres, une université, un service de la Monnaie Royale, des tribunaux et les bâtiments officiels du gouvernement et du Trésor. Melbourne restera capitale fédérale jusqu'en 1927 ; elle perdra son titre lorsque le gouvernement national s'installera à Canberra. La silhouette générale de Melbourne est assez basse, bien que quelques buildings s'élèvent jusqu'à la vertigineuse hauteur de huit, voire douze étages. Ses artères sont larges (trente mètres), souvent bordées d'arbres, et ses trottoirs pavés de dalles gris-bleu.

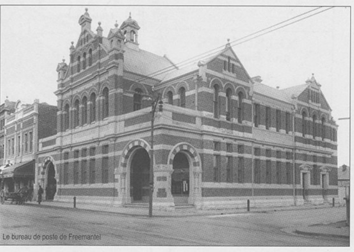

Vue générale du port de Melbourne


BRAY-BROOK
FLEMINGTON
Flemington Race Course
KENSINGTON
NORTH MELBOURNE
CARLTON
COLLINGWOOD
KEW
R. Yarra
Saltwater River
FOOTSCRAY
MELBOURNE
RICHMOND
Coode Canal
Dock
PORT MELBOURNE
PRAHRAN
SOUTH MELBOURNE
Railway Pier
HOBSON'S BAY
St. Kilda Pier
ST. KILDA
WILLIAMSTOWN
Gellibrand Pier
PORT
MELBOURNE
and Environs.
English Miles
0 ¼ ½ ¾ 1 2
Reference.
1. Parliament Houses
2. Treasury Buildings
3. Law Courts
4. Mint
5. Town Hall
6. General Post Office
7. Custom House
8. Free Public Library and Art Gallery
9. Trades Hall
10. Victoria Markets
11. Princess Theatre
12. Theatre Royal
13. St. Patrick's Cathedral
14. Independent Congl. Ch.
15. Scots Church
16. Anglican Cathedral
17. Melbourne Hospital
18. Alfred Hospital
19. Homœopathic Hospital
Mt. Atkinson
Essendon
Coburg
Braybrook
Brunswick
Mt. Mary or Green Hill
Mt. Cotteril
Flemington
Fitzroy
Northcote
Collingwood
Richmond
Hawthorn
MELBOURNE
Little R.
Werribee R.
Footscray
Werribee
Oakleigh
Howells Cr.
Williamstown
Port Melbourne
Hobson Bay
South Melbourne
St. Kilda
Brighton
Little River
38°
Lara
PORT PHILLIP
Sandringham
Cheltenham
Mentone
Mordialloc
N. Geelong
Geelong
Pt. Henry
Pt. Wilson
Pt. Richards
Portarlington
Fyansford
Leopold
Bellarine
St. Leonards
West Channel
Frankston
Drysdale
Barwon
Connewarre
Connewarre Lake
Swan Bay
Swan I.
Mud Is.
Schnapper Pt.
Mornington
Mt. Eliza
Queenscliff
Barwon Head
Pt. Lonsdale
Symonds Channel
Pt. Nepean
Sorrento
South Channel
Osborne
Mt. Martha
Rye
Arthurs Seat
MELBOURNE
AND
PORT PHILLIP.
0 5 10 15 20
Scale, 20 Miles to One Inch.
Fingal
C. Schanck
Flinders
Western Port
Pt. Grant
145

Le fleuve Yarra

Melbourne a toujours été fière de ses jardins publics, dont la plupart sont enclavés dans le centre. Les beautés de la botanique, illustrées par une série colorée de spécimens, se marient avec celles des lacs et des îles, des fontaines, des sculptures et des statues. Conan Doyle a ainsi décrit leur ensemble : « C'est le plus bel endroit que j'aie jamais vu... »
L'étalement géographique de Melbourne provient de l'ambition de chacun de ses propriétaires de posséder au moins une petite cour ou un jardin. La ville fut ainsi épargnée par le surpeuplement qui affecte partout ailleurs dans le monde les villes plus anciennes. Cela étant, il y a tout de même des quartiers de taudis, dans les secteurs de Brunswick et de Hawthorn. L'industrie s'est plus particulièrement concentrée sur Collingwood, South Melbourne, Brunswick, Footscray et Williamstown. La proche banlieue comporte surtout des rangées de logements en série, dont la couleur oscille invariablement entre terre de sienne, ombre brûlée et chocolat. Les hôtels particuliers plus cossus sont situés dans les secteurs de South Yarra, Kew, Malvern et principalement Toorak. Mais les demeures ayant à leur service plus de cinq employés de maison sont en nombre inférieur à une centaine.
Plus loin, le bush est fortement présent dans les parcelles inoccupées et les terrains vagues, au-delà de la ceinture de banlieues. Les vergers, les cultures maraîchères et les élevages de volailles disputent la place aux coquettes maisons d'habitation. Le bungalow californien constitue la demeure standard. Il est fréquent que les gens élèvent une vache sur un terrain voisin, et encore plus fréquent qu'ils aient quelques « chooks » (poulets) dans l'arrière-cour.
A Melbourne, moins d'un habitant sur neuf est équipé du téléphone. L'éclairage électrique




Le bureau de poste de Freemantel





n'apparaît dans les rues qu'en 1923. L'électrification des banlieues, de l'industrie et des transports progressera rapidement lorsque l'énergie provenant de la centrale thermique de Yallourn dans le Gippsland (alimentée au charbon) sera distribuée, en 1924.

Pour ceux qui souhaiteraient se changer de l'atmosphère urbaine, la randonnée à la journée est un loisir populaire. En peu d'efforts, on se retrouve dans le bush ; les lieux d'excursion favoris sont la chaîne des Blue Dandenong (683 mètres au-dessus du niveau de la mer), la péninsule de Mornington, le Western Port, la rivière à Warburton et Warrandyte, le mont Macedon et les You Yangs (un massif entre Melbourne et Geelong). Plus près de chez soi, on peut s'adonner aux distractions en vogue : cricket, football australien et tennis, selon la saison. On trouve également les randonnées à bicyclette et les joies de la plage. Les cinémas sont en plein essor ; en 1924, a lieu l'ouverture du magnifique Capital Picture Palace (dix étages), et d'autres ne tarderont pas à suivre...

Le fleuve Yarra traverse la ville. Prenant sa source dans les monts Baw-Baw, à l'est, il serpente doucement jusqu'à l'océan. C'est un cours d'eau placide, hélas pollué à présent par les tanneries et les abattoirs. Son nom lui a été donné sur un quiproquo : « yarra yarra » veut dire « couler couler » dans le dialecte aborigène local ; les premiers colons prirent ce mot pour sa dénomination... A l'origine, il s'appelait en réalité Birrarung.

Lieux d'intérêt

• **Burke and Wills Hotel.** Un hôtel de bon standing au design original en angle. L'établissement respecte une « charte de tempérance » et ne sert aucune boisson alcoolisée.

• **Federal Hotel and Coffee Palace.** Un bâtiment massif de plusieurs ailes et de sept étages offrant toutes les commodités modernes de l'époque. On y trouve d'impressionnantes salles de réception, de repos et de billard, des réfectoires magnifiques, des fumoirs avec leur propre système d'aération. L'endroit est également équipé en lampes à gaz et en sonnettes électriques de service. On trouve même un dispositif de fabrication de glace et six ascenseurs de sécurité. Le fédéral connaît tout de même un réel problème pendant les saisons d'affluence : les effectifs de son personnel ne suffisent pas à maintenir le niveau de service qu'on attend d'un tel établissement.

• **Junction Hotel.** Un splendide bâtiment de trois étages, construit en angle et surmonté d'une tour majestueuse. Les tarifs y sont élevés mais l'endroit compense par sa réputation irréprochable en matière d'anonymat pour les clients.

• **Menzies Hotel.** Un établissement prestigieux qui a accueilli nombre de célébrités comme Alexander Graham Bell (scientifique de renom auquel on attribue l'invention du téléphone), Herbert Hoover (haut fonctionnaire américain et futur trente-et-unième président des États-Unis), Dame Nellie Melba (chanteuse soprano réputée) et le Général Douglas Macarthur. La cuisine y est divine.



Perth

Perth est la capitale de l'Australie Occidentale depuis sa fondation en 1829 par le Capitaine James Stirling.

Elle représente au début des années 20 une ville de cent soixante-dix mille habitants, avec une grande université créée en 1911. Perth est cependant isolée du reste de l'Australie et est toujours à ce jour la cité la plus éloignée d'une autre cité importante au monde.

Cette très grande ville n'a rien à envier aux cités européennes, avec un tramway et de grands bâtiments administratifs. La mode masculine est au canotier et au chapeau melon. Les rues sont larges et goudronnées pour laisser la place à une automobile bientôt plus envahissante qu'à New York – mais on trouve encore des maisons avec un style très « far-west » et des enseignes de magasins colorées. Le téléphone est omniprésent, mais en communication locale uniquement.

Lieux d'intérêt

- **Court Hotel.** Un petit hôtel simple et confortable. Judith et Harson, les discrets propriétaires, sont recherchés par la justice du Queensland depuis une dizaine d'années suite au vol à main armée d'une banque. Le coffre-fort de l'établissement contient encore plusieurs dizaines de milliers de livres australiennes.

- **Esplanade Hotel.** Un élégant hôtel de style colonial. Ses chambres sont bon marché. L'endroit servait autrefois à accueillir les populations carcérales transférées depuis l'Angleterre. Depuis sa réhabilitation, on raconte que les couloirs du dernier étage seraient hantés par l'esprit de Jack, un transfuge qui fut pendu dans le pigeonnier qu'on peut voir sur le toit de l'immeuble.

- **Palace Hotel.** Un hôtel de luxe à trois niveaux au style fédéral, construit au centre du quartier d'affaires de Perth. L'endroit a la réputation d'être l'un des meilleurs établissements du continent. Son propriétaire actuel, Charles Atkins, investit des sommes importantes pour le moderniser avec les derniers équipements en vogue (dont une salle de cinéma). Les murs menant au réfectoire et ceux du fumoir sont épinglés de photographies de célébrités.

Autres lieux de curiosité

- **Le Théâtre de sa Majesté.** Ce bâtiment baroque au nom insolite est la plus grande salle de spectacle du pays (deux mille cinq cents places). Son programme propose un florilège de ballets, d'opéras, de pièces de théâtre shakespeariennes et plus encore. En 1925, il est possible d'y voir Sybil Thorndike donner la réplique à Percy Grainger, d'y admirer Anna Pavlova danser sur scène ou d'y écouter chanter Gladys Moncrieff.

- **Le Vieil Observatoire.** Ce bâtiment de briques rouges est construit à quelques

Le centre ville



La gare de Perth



kilomètres de l'agglomération. Sa tour d'observation astronomique offre un point de vue idéal sur la ville en contrebas, ainsi que sur les étoiles. William Ernest Cooke, le responsable, est un scientifique cartésien qui n'a pas de temps à consacrer à des histoires farfelues de mal cosmique. En revanche, il voue une passion à l'étude des éclipses. La mission principale de son équipe est de procéder à la mesure du temps standard en Australie Occidentale. L'édifice est doté d'un sismographe, de plusieurs télescopes et d'un authentique canon utilisé quotidiennement pour signaler midi à la population de Perth.

Le Théâtre de sa Majesté



Port Hedland

Port Hedland est une ville de l'Australie Occidentale tout comme Perth. L'endroit a été découvert par le capitaine Peter Hedland en 1863.

En 1920, cette modeste ville d'un petit millier d'habitants sert principalement de port de passage, et ne connaîtra une explosion d'activité qu'à partir des années 60, avec le transport de minerai.

Les bateaux arrivent au Port de la Mangrove. Port Hedland ressemble beaucoup à une ville coloniale composée de petites maisons en bois éparpillées, avec, non loin du port, une rue principale concentrant les boutiques, séparées de l'océan par des dizaines d'entrepôts.

Certaines routes sont tout de même goudronnées.

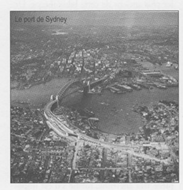
- **The Sweet Rest.** Vos investigateurs auront beau chercher ailleurs, le Sweet Rest demeurera l'unique hôtel de la ville. Booba Benders, le tenancier à moitié sourd, est un brave gars, mais il n'est pas très porté sur le confort. Situé à cinquante mètres de la bruyante gare de marchandises, avec vue directe sur le cimetière et accès privilégié à une tannerie malodorante, c'est probablement le bâtiment le moins bien situé de la ville. Le seul fait d'y trouver le sommeil relève de l'exploit : les rires ivrognes des dockers qui fréquentent l'établissement saboteront toute velléité de repos chez vos investigateurs. S'y ajouteront ensuite les glapissements suraigus de Lolly, l'entraîneuse, dont les vrilles sonores traversent murs et tympans aussi sûrement qu'un clou chauffé à blanc dans du beurre. Si certains s'acharnent encore à trouver le sommeil, la meute de chats errants et miauleurs qui a établi son territoire dans l'arrière cour devrait décider tous les insomniaques restant à abandonner les lieux pour dormir à la belle étoile en louant la compagnie des moustiques.

- **Le cimetière des Pionniers.** Difficile d'ignorer cet endroit venteux qui surplombe la ville à flanc de colline. Le cimetière des Pionniers est large et chichement entretenu, mais la profusion de tombeaux et de pierres tombales décorées offre un contraste frappant. Les morts seraient-ils plus riches que les vivants ? En posant la question à un habitant, vos investigateurs apprendront peut-être les légendes qui circulent sur d'anciens chasseurs de perles japonais. On dit que certains se seraient fait enterrer ici avec leur trésor, en attendant que leurs héritiers viennent leur rendre hommage avant de rentrer au pays les poches pleines de perles noires. Les défunts auraient pris des précautions pour protéger leurs intérêts jusqu'après leur mort. Cela explique sûrement pourquoi aucun pilleur de tombe ne semble s'intéresser à l'endroit.

- **Maison Dalgety.** Ce minuscule musée présente l'histoire des mines et des mineurs du siècle dernier. Une petite terrasse située sur le côté du bâtiment rassemble un club de bridge fréquenté principalement par des retraités. Plusieurs d'entre eux sont d'anciens travailleurs de fond qui ont déjà œuvré dans la région de Cuncudgerie.

- **L'office des Arts.** Ce bâtiment est à la fois un musée et un magasin de souvenirs. Il propose des objets artisanaux pilbaras et quelques articles kooris. Le gérant actuel, Terrence Sweetacker, n'est là qu'en remplacement. Paradoxalement, il est d'un racisme outrageant. Marla Dustin y travaille comme guide. Elle supporte son responsable depuis deux mois et accueillera les visiteurs avec soulagement.

Sydney


Le port de Sydney

Sydney est l'une des plus grandes villes d'Australie, avec environ un million d'âmes au début des années 20. Tout comme Perth, c'est une ville très moderne, aux rues larges pour laisser passer une circulation très dense de voitures et de bus. Les policiers y font la circulation en tenue sombre et casque colonial blanc. Les styles architecturaux sont très variés, mais on retrouve en général des toits bas pour couvrir les trottoirs devant les magasins afin d'éviter le soleil aux acheteurs potentiels. Les constructions en bois sont encore monnaie courante, et hors du centre ville, les maisons dépassent rarement deux étages.

Visites à Sydney

Sydney, une florissante métropole moderne, offre diverses facilités de recherches aux investigateurs en mal d'informations. Vous

pouvez planter dans ce décor n'importe quel établissement nécessaire à l'aventure : hôpital, asile, armurerie, laboratoire, etc. En voici cinq :

- **L'Australia Museum.** Sur College et Williams Street. Parmi les pièces kooris figure la représentation d'une grande entité dotée d'ailes de chauve-souris et d'un œil rouge trilobé. Sur une réussite de Mythe de Cthulhu, un investigateur se souvient que Nyarlathotep adopte parfois cette forme, appelée *Celui Qui Hante les Ténèbres* ou *Vole-la-Lumière*, en particulier sur Yuggoth (en ce qui concerne notre système solaire).
La collection polynésienne compte aussi trois antiques blocs de pierre étrangement gravés. Si les investigateurs ont déjà eu l'occasion de voir des artefacts de R'lyeh ou d'une cité des Profonds, une réussite d'Intuition établit un lien avec ces blocs. D'après la présentation du musée, ils ont pour origine supposée une cité engloutie où dormirait un dieu, une idée commune à toute la Polynésie.

- **La State Library.** Shakespeare Place. Un test de Baratin réussi ou une lettre d'introduction des professeurs Dodge ou Cowles permet aux investigateurs d'accéder aux documents les plus anciens de cette bibliothèque. Une réussite de Bibliothèque montre que des chants appartenant aux plus anciennes traditions de l'Australie mentionnent une cité sous les sables du Grand Désert d'Australie Occidentale, une cité bâtie par des dieux qui furent, par la suite, vaincus par le vent.

- **La National Art Gallery.** Shakespeare Place. Dans la galerie Koori, une peinture sur écorce représente un homme agonisant au corps noir et boursouflé. Des silhouettes tenant des gourdins dentelés l'encerclent. Le conservateur indique que cette pièce représente un sacrifice rituel dans un culte d'adorateurs de la chauve-souris. Il croit la pièce très ancienne, même s'il est impossible de dater précisément son antiquité.



- **L'Université de Sydney.** George Street. Une fois précisé le centre d'intérêt des investigateurs, ceux-ci se voient diriger vers les professeurs Anthony Cowles (cf chapitre américain p. 55) ou David Dodge. S'ils ne connaissent pas encore Dodge, ils apprennent maintenant son existence et son adresse. A vous de décider si Dodge a pris connaissance du journal MacWhirr.



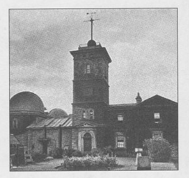
- **Sydney Observatory building.** Cet observatoire est aménagé sur une colline proche de la banlieue de Sydney. Il est doté de deux salles d'observation renfermant plusieurs télescopes coûteux. A l'origine, plusieurs chambres du bâtiment étaient réservées à l'astronome en chef et à sa famille.

Vue panoramique du port de Sydney



Macquarie Place

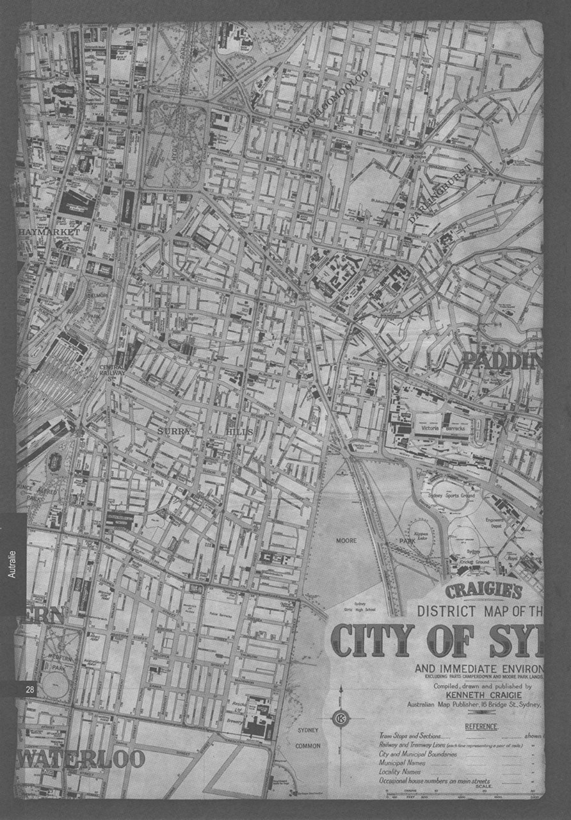
Ces pièces sont maintenant occupées par une bibliothèque spécialisée. Depuis que son activité de mesure météorologique lui a été retirée, l'observatoire n'est ouvert que les lundis et jeudis. Emmett Douglas, le gardien, habite dans une bicoque voisine. Boiteux et protocolaire, il menacera tous les curieux de lâcher son vieux molosse (« Carcasse ») à leurs trousses s'ils ne déguerpissent pas rapidement.



Sortir & se loger à Sydney

- **Burlington Hotel.** Son rez-de-chaussée est occupé par un grand café fréquenté par les hommes d'affaires. Le conseil municipal est à l'initiative de sa construction. Il s'agit d'un hôtel de tempérance qui ne sert aucun alcool à ses clients. Son gérant, Marty Malone, ancien officier colonial, est amateur de cigares et de photographie. Il donnerait cher pour savoir qui s'amuse chaque nuit à laisser ces graffitis étranges dans les couloirs de son hôtel.
- **Hotel Australia.** Cet immeuble élégant de huit étages est situé dans un quartier cher aux noctambules sophistiqués. Sa réputation sulfureuse l'a d'ailleurs rendu populaire




WOOLLOOMOOLOO
DARLINGHURST
HAYMARKET
PADDIN
BELMORE PARK
CENTRAL RAILWAY STN
SURRY HILLS
Victoria Barracks
Sydney Sports Ground
Engineers Depot
MOORE PARK
Kippax Lake
Sydney Cricket Ground
PRINCE ALFRED PARK
REDFERN PARK
WATERLOO
SYDNEY COMMON
Sydney Girls High School
CRAIGIE'S
DISTRICT MAP OF TH
CITY OF SY
AND IMMEDIATE ENVIRON
EXCLUDING PARTS CAMPERDOWN AND MOORE PARK LANDS
Compiled, drawn and published by
KENNETH CRAIGIE
Australian Map Publisher, 16 Bridge St., Sydney,
REFERENCE.
Tram Stops and Sections
Railway and Tramway Lines (each line representing a pair of rails)
City and Municipal Boundaries
Municipal Names
Locality Names
Occasional house numbers on main streets
SCALE.

dans le milieu du show business. A tel point que le slogan des lieux est devenu : « Tout ce que vous désirerez ». Le service y est excellent mais les tarifs prohibitifs. Depuis son agrandissement quelques années plus tôt, il n'est pas rare d'y voir défiler des équipes de tournage qui choisissent la nouvelle façade « Art Déco » de l'hôtel pour mettre en scène leurs films.

- **Hero of Waterloo Hotel.** Un des plus anciens bâtiments de la ville. Cet hôtel étranglé entre deux rues surprendra les visiteurs. Sa construction remonte à 1843. A cette époque, l'endroit était un pub si fréquenté par les troupes britanniques qu'il fut décidé d'y construire des geôles destinées à garder les prisonniers pendant les haltes des troupes. Ces cellules situées dans le caveau ont été conservées pour l'amusement de la clientèle. Plusieurs légendes circulent sur l'endroit. On raconte que la nuit, un fantôme mélomane jouerait parfois un petit air sur le piano de la salle principale. Une histoire raconte également qu'un tunnel menant au port a été creusé depuis un passage secret dans la cave. Ce boyau aurait été utilisé pour la contrebande et pour le recrutement forcé de matelots.

- **Independent Theatre.** Une salle de spectacle aux mains de la pègre locale. Elle est réputée auprès du grand public pour ses matchs de boxe. Ces soirs-là, pendant que la compétition officielle fait vibrer la salle de spectacle, le hangar à marchandises du sous sol se remplit de parieurs clandestins. Il s'y déroule des combats à mains nues très violents dans une atmosphère fiévreuse. Lorsqu'on doit faire sortir un boxeur les pieds devant, Stuckey Birdman, un officier de police véreux posté à la porte de service, détourne le regard au bon moment.

- **Australia Picture Palace.** Cette salle de spectacle propose des films, des vaudevilles, des pièces dramatiques, des revues théâtrales et des soirées « cabaret ». Les investigateurs remarqueront peut-être un groupe de gens défilant avec des pancartes sur le trottoir devant l'établissement. Il s'agit d'anciens employés licenciés pour avoir manqué de respect à une diva qui se produisait sur place. L'incident met en cause la personnalité exécrable de la star, une liaison avec le directeur artistique et la perte d'une collection de miniatures d'éléphants sacrés en ivoire.

- **Palace Theatre.** Cet établissement baroque est décoré de statues indiennes et de plantes tropicales. On y donne des représentations théâtrales et parfois cinématographiques. Un grand Bouddha doré accueille les spectateurs dans le hall d'entrée. Malgré son charme, le Palace n'est pas très fréquenté, en effet, certains artistes refusent de s'y produire, prétendant que l'endroit porte la poisse.



Cuncudgerie & L'Outback

Quelques endroits où sortir

- **Le Bar des Mineurs.** Un bar-saloon fréquenté par les travailleurs de fond. La poussière rouge de l'Outback y recouvre tout, du plancher usé aux vitres, en passant par les salopettes des clients. On y vient pour trouver un contrat ou écouter les dernières histoires de pépites d'or grosses comme un œil. Parmi les habitués, on trouve trois comparses : Djordjevic, un artificier polonais vicelard, Zola un ingénieur idéaliste et Dayne, le chef du syndicat local des mineurs. Derrière le bâtiment, dans une grande remise, un petit biplan attend sous une bâche. L'appareil appartient à Zola, qui l'utilise avec ses collègues pour rejoindre les puits de mine où ils sont appelés, souvent en urgence. Ned, le barman, ne dépoussière jamais les pintes, à ce qu'il dit « ça donne un petit goût de bush à la picole ».

- **Chez Ellen.** Vous pouvez croire les ragots, Ellen a bien gagné son bar au bras de fer, et à la loyale. La patronne propose le couvert et même des chambres au premier étage. La maison ne fait pas crédit, mais les prix sont raisonnables. Ellen travaille

Un campement dans l'Outback



Un fermier donne à boire à un kangourou directement depuis le pis de la vache

avec deux bushmen qui s'occupent du service et de l'entretien. Derrière le bar, sous une carabine Winchester accrochée au mur, on peut découvrir un pot plein de billets : Ellen accepte tous les paris pour deviner son véritable nom de famille.

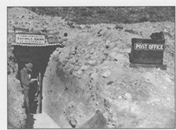
• **Horseshoe Bar.** Un bar perdu, tenu par Alexandrino, un Mexicain couvert de cicatrices, et sa femme Theresa. L'endroit est crasseux et empeste la transpiration. Vu la faible affluence de clients, Alexandrino a été obligé de diversifier ses activités : il vend du gasoil et des souvenirs pour les touristes. Le bar exigu est rempli de colifichets et bibelots de mauvais goût réalisés avec des restes de crotales. Le patron est aussi un chasseur de dingos hors pair. Il proposera systématiquement l'achat d'une peau de dingo de bonne qualité à tous ses clients. Alexandrino adore les bottes colorées ; il proposera un troc à celui qui porterait de plus belles bottes taille 10 (44 en équivalent européen) que lui.

• **Rail House.** Il s'agit d'un bar situé juste à côté du quai d'une gare de village, près d'une citerne d'approvisionnement ferroviaire. L'endroit est un arrêt obligatoire de remplissage d'eau pour les locomotives à vapeur



ou les diesels à refroidissement par eau. Erk Osborn, le tenancier, a l'habitude de servir des « bobbies » (1,7 l) de Cascade Brewery (une marque de bière australienne) dès que retentit le signal sonore que lui donnent les chauffeurs de train avant d'arriver en gare (un sifflet par consommation). L'endroit attire parfois quelques clients et voyageurs moins pressés. Ces derniers temps, Erk est préoccupé : deux des bandits qui ont attaqué le train de marchandises n°34 passent parfois le racketter. Il vient de s'acheter un colt et une pelle flambant neuve pour tenter de régler l'histoire personnellement.

- **The Last Stand.** Ce tripot improbable est perdu au milieu du bush. Il propose de la nourriture séchée et de l'eau pompée à la source sur laquelle il a été construit. Il y a parfois des bières chaudes dans la glacière derrière le bar. Sa particularité, c'est son patron : Bundy. L'homme a perdu la tête il y a quelques semaines, à la mort de son chien (« Indiana »). Il passe ses journées entières à le chercher dans les environs et à chasser, tout en laissant son bar sans surveillance. Dans la bicoque, seuls quelques mots piqués sur des clous donnent des instructions aux clients de passage. Il y a toujours un opossum ou un chien de prairie fraîchement tué et cloué sur la porte (pour appâter « Indi »). À la nuit tombée, Bundy rentre avec son gibier du jour. Ces journées de chasse ne sont pas tendres avec ses chemises, qui sont de plus en plus maculées de sang.



La banque et le bureau de poste à Coober Pedy Opal Fields, dans le sud de l'outback australien

Autres lieux d'intérêt

- **Le Cirque Zabollone.** Il s'agit d'un cirque itinérant qui se déplace de ville en ville à l'aide d'un convoi de camions et de roulottes. Sa troupe arpente l'ouest de l'Australie par étapes de dix jours. Les attractions proposées sont typiques d'un cirque de l'époque. Des trapézistes à l'avaleur de sabre en passant par les clowns, les dompteurs de fauves (trois lions et un tigre), les acrobates et les jongleurs. Les représentations sont données à la tombée de la nuit. Dans la journée, une médium révèle l'avenir des ménagères locales pour deux shillings et Zabollone, le directeur, fait visiter son petit musée des horreurs aux hommes courageux. Les membres de la troupe dénichent aussi de petits boulots diurnes dans les villes qui les accueillent. Le cirque arrondit ses revenus avec un spectacle grivois assez troublant où Rita et Lisa, des sœurs siamoises, s'effeuillent en musique.

Une maison typique de l'outback

• **La Ferme Russel.** Le vieux Alan Russel est un ancien armateur naval, reconverti en éleveur de kangourous. Sa ferme ressemble à une place forte, et pour cause : ses voisins menacent ses bêtes aussi implacablement qu'une meute de dingos affamés. C'est un fait, les kangourous ont une épouvantable réputation dans la région. Alan doit régulièrement faire face à la virulence des gens du coin, en particulier celle des agriculteurs. Il prétend qu'il élève les bêtes pour leur viande, mais il n'en est rien ; il éprouve tout simplement une grande affection pour ses compagnons à poche. Seuls les animaux les plus vieux sont charitablement abattus et parfois vendus à des boucheries locales. Alan a besoin de main d'œuvre, il n'hésitera pas longtemps avant de proposer aux investigateurs de l'aider à la ferme.

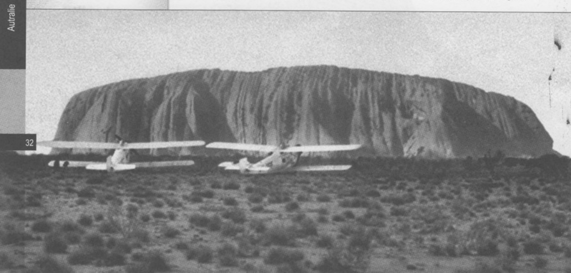
Centres d'intérêt

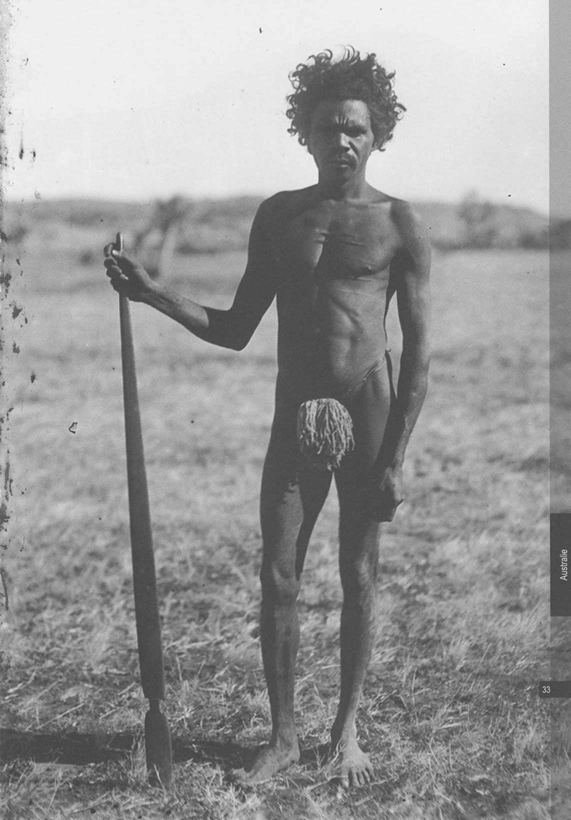
Ethnies

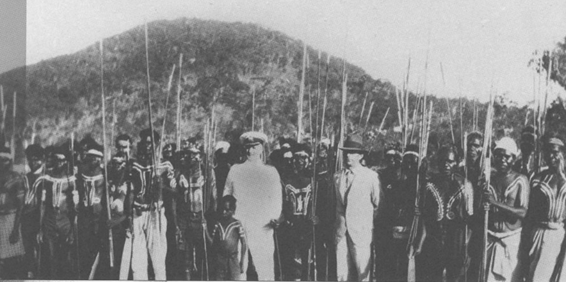
Abos, Aborigènes et Kooris : dans les années 1990, la population indigène de l'Australie en est venue à préférer le terme « Kooris » (pour se désigner elle-même) à celui « d'Aborigènes », jugé par trop chargé de connotations racistes. Le terme Aborigène néglige aussi toute appartenance ethnique pour ne souligner que l'aspect primitif. Koori est donc devenu l'équivalent australien de Maori pour la Nouvelle-Zélande. Ce terme est relativement abusif puisqu'il s'agit en fait du nom d'une tribu de l'Australie orientale, mais il est malgré tout de plus en plus utilisé comme étiquette neutre. Le terme « Abo », une abréviation d'Aborigène, est maintenant ressenti par la plupart des Australiens comme méprisant et impoli, comme un équivalent du mot « Nègre » tel qu'il est généralement compris dans la sphère linguistique anglo-saxonne.
Dans l'Australie des années 20, la situation est bien sûr différente. Entre Blancs, des mots comme nègre, macaque ou pire, sont couramment utilisés dans la conversation. « Natif » est parfois employé et les termes « Aborigène » ou « Abo » trahissent plutôt une éducation supérieure.
Dans ce recueil, les indigènes australiens sont appelés « Kooris » quand c'est le narrateur qui s'exprime et généralement « Abos » quand un Australien de la période est cité.
L'installation des Blancs le long des côtes s'est traduite par l'extermination des Aborigènes qui y vivaient et l'on ne sait pas grand-chose de ces tribus. Depuis l'expédition de Thomas Cook (1770), la population indigène a été réduite à quelques cent soixante-dix mille individus, la moitié de la population originelle estimée. Même s'il y a eu quelques importations de main-d'œuvre asiatique, les strictes lois d'exclusion de 1901 ont ensuite limité l'immigration des non-Blancs à presque zéro.

L'origine d'Uluru (Ayers Rock)

Situés en gros dans l'alignement des monts Olgas (Katatjuta, ou « têtes nombreuses »), Ayers Rock et le Mount Connor sont deux monolithes qui dominent les étendues plates et sableuses de l'Australie Centrale. Ces deux rochers colossaux sont des éléments capitaux dans la mythologie aborigène de l'endroit.
Avant 1940, la seule façon fiable de s'y rendre était à dos de chameau, avec des guides aborigènes. La région est constituée d'étendues pierreuses désertiques et de lignes de dunes parallèles qui avancent dans le sens de leur longueur, poussées par les vents dominants.
Avant 1948, le nombre de Blancs ayant escaladé le rocher tenait largement sur un bout de papier roulé dans une bouteille déposée au sommet. Les Aborigènes le connaissaient de haut en bas depuis des temps immémoriaux et servaient de guides. Ayers Rock mesure environ trois kilomètres de diamètre en son point







le plus large, sa circonférence est approximativement de neuf kilomètres, et vu de dessus, il affecte vaguement la forme d'un cerf-volant. Sa couleur naturelle est rouge brique ; il est nu de toute végétation, exception faite de quelques malheureux figuiers agrippés à des fissures. Sur sa surface rugueuse, de nombreuses vasques rocheuses recueillent l'eau de pluie ; certains de ces bassins sont permanents. Les ruissellements s'écoulant des rochers font apparaître au cœur du désert de sable rouge une étroite frange de terres moins arides attirant la faune. Il n'y a pas d'oasis dans ce pays ; on n'y trouve que quelques sources en suivant le vol vespéral des oiseaux, les traces des animaux ou les Sentiers du Rêve.

En Alcheringa, Uluru était une colline de sable basse. C'est l'histoire du roc qui a modelé ses formes. Les batailles entre les Kuniya (serpents non venimeux) et les Liru (serpents venimeux), ainsi que celles qui ont opposé les Mala (lièvres-wallabies) aux Wintalyka (hommes-graines de Mulga), les efforts de Kandju, le lézard à la langue bleue, pour retrouver le boomerang qu'il avait perdu, et les corps de Tjinderi- Tjinderiba, la femme-bergeronnette et ses enfants : tout cela demeure dans les diverses configurations rocheuses. Les longues rainures striant le dessus du rocher ont été laissées par la fuite des Mala devant Kurpannga, un mauvais esprit-dingo créé par les Wintalyka en riposte à une offense des Mala qui avaient refusé d'assister à une cérémonie.

Il reste aussi sur le monolithe les formes pétrifiées des cadavres et des débris qu'ont laissés les nombreux combats qui ont fait rage à cet endroit, à côté d'autres restes, vestiges de campements plus pacifiques. La dépouille de Tjinderi, qui fut percée par la lance d'un Liru, est devenue une grande roche. Non loin de là, des cailloux plus petits sont ses enfants qui reposent près d'elle. Elle garde une grotte qui recèle quatre petites pierres : jadis, ce furent des nourrissons. Cette excavation renferme une inépuisable réserve d'enfants-esprits ; ils deviendront des enfants humains, s'ils peuvent trouver une femme qui les engendre... Les éléments les plus dramatiques de cette archéologie mythique sont les hostilités entre les Mala et les Witalyka, et entre les Kuniya et les Lira. Une femme kuniya fut tuée alors qu'elle tentait de protéger son nouveau-né. La moribonde cracha alors l'Arukwita : l'essence de la mort et de la fièvre. Ses restes funèbres se sont métamorphosés en une caverne dans laquelle les miasmes de l'Arukwita sont encore en suspens. La tradition voulait que les femmes s'y rendent, car l'on croyait que Pulari leur donnerait la grâce d'enfanter plus facilement. Mais pour les hommes, l'endroit était mortel.

Les Kuniya furent finalement vaincus, et les survivants se donnèrent la mort. Les Liru firent encore d'autres ravages, puis ils furent balayés





par les Pungalunga des Olgas (Katatuta). Entre ces hauteurs et Ayers Rock, le trajet est jalonné de chênes du désert qui sont autant de corps d'envahisseurs ainsi transformés ; leurs traces sont devenues les profonds dessins qui marquent la face sud-ouest. Les javelots que l'on lança de part et d'autre laissèrent sur le sable des impressions qui sont à présent les marmites de géant trouant l'abrupte face de la falaise. La piste d'un guerrier kuniya blessé dont la mort marqua le tournant de la bataille a donné le lit d'un cours d'eau ; et l'endroit où il a rendu le dernier souffle, trois bassins dont l'eau fut son sang. Les corps des derniers membres de la tribu sont maintenant des blocs de pierre, et les figuiers qui s'y accrochent, leurs chevelures.

Le pauvre vieux Kunja, le lézard à la langue bleue, lança un boomerang sur Ayers Rock depuis les Olgas et il le perdit... Cela le jeta dans une telle colère qu'il se mit à creuser des trous et des crevasses spectaculaires dans les parois rocheuses en poursuivant sa quête malheureuse. Il finit par être gagné par une rage si noire que son ventre en creva ; ses intestins se répandirent et il mourut. Il est toujours là, métamorphosé en pierre.

Ayers Rock et les Olgas sont encore habités par d'autres créatures, les inaccessibles et mystérieux esprits-serpents wonambi. Seuls parmi les esprits qui peuplèrent le roc et ses environs dans l'Alcheringa, les Wonambi n'ont pas contribué à sa forme actuelle. Ils se contentent d'exister, au sein des profonds bassins aquifères d'Ayers Rock et de Walpanya Gorge.

Il ressort de diverses légendes sur les Olgas (chaîne d'une trentaine d'énormes dômes rocheux arrondis) que trois d'entre eux seraient les corps transformés d'Euro, Kangourou et Hibou. Les autres seraient, pour la plupart, les campements désertés des Pungalunga, ainsi que les ossements du dernier d'entre eux. Les derniers auraient été les campements des femmes-souris, mais leur histoire s'est perdue avec la tribu qui savait la raconter. Entre le Mont Connor et Ayers Rock, la distance est à peu près d'une centaine de kilomètres, et entre Ayers Rock et les Olgas, d'une trentaine environ.

L'Alcheringa

Bien que s'inspirant (avec beaucoup de respect) des croyances traditionnelles aborigènes, la version de l'Alcheringa proposée ici est une recréation du mythe destinée au Jeu de Rôle.

Le Temps du Rêve

Les Aborigènes sont probablement les rêveurs les plus expérimentés qui soient au monde, car ils sont la seule race qui mêle ses rêves à la réalité. Ils croient que leurs esprits

Une liste d'esprits

Voici un petit échantillonnage de créatures intéressantes, tirées de la mythologie aborigène. Aucun de ces esprits ne peut périr de mort naturelle, bien qu'ils puissent être tués. Pour la plupart est mentionnée la région où l'on parle de lui.

- **Arkaroos :** peuple serpent malveillant qui combat les Wanduna dans le Temps du Rêve. Ce sont des sorciers puissants. (Australie du Sud).
- **Bunyips :** voir le scénario « Rêve de Bunyip » pour toute information sur cette créature.
- **Dévoreuses d'Hommes :** esprits féminins qui attaquent les hommes pour les tuer ou pour satisfaire leurs appétits. Parmi elles : Abuba (nord-est) transforme les hommes en bêtes ; Netto-Gurrk est une horrible sorcière et Bagini est d'une grande beauté, mais elle a des pattes griffues au lieu de mains. (Tout le continent).
- **Eleanba Wunda :** un mystérieux esprit porte ce nom en Nouvelle Galles du Sud. Si l'on en croit les empreintes qu'il laisse au sol, il semblerait qu'il n'ait que deux orteils à chacun de ses énormes pieds.
- **Jambuwal :** l'Homme Tonnerre ; c'est un exemple important d'esprit non totémique. Il provoque le tonnerre en lançant sa massue à double tête, et lorsqu'il marche dans la mer, il sème la tempête. Il s'est créé un site sacré en fendant une colline de sa massue. En Territoire du Nord, on lui impute traditionnellement la responsabilité du Cyclone Tracy. (Territoire du Nord).
- **Jannoks :** hommes-oiseaux aux pieds d'émeu, qui chevauchent des willy-willys (démons de poussière). (Australie Centrale, Australie du Sud et Australie Occidentale).
- **Jugi :** énorme chien-esprit noir. (Rivière Darling).
- **Kadimakaras (Kadimerkeras) :** étranges monstres qui vivent dans le ciel et qui peuvent passer de ce dernier sur la terre en empruntant les immenses arbres qui soutiennent la voûte céleste.

Un jour qu'ils se trouvaient à terre, les trois arbres par lesquels ils avaient coutume de faire l'escalade tombèrent et ils furent pris au piège. Ils moururent un à un. Il est dit dans les légendes que le couvert des arbres qui constituaient le ciel ombrageait la terre, de sorte que le pays était verdoyant et luxuriant ; mais lorsque les arbres disparurent, l'ombre en fit autant et le pays se transforma, devenant aride comme il l'est à présent. Après la destruction des arbres, les petits trous que la voûte de feuillages avait percés dans le pays céleste grandirent en taille et en nombre et finirent par se toucher. Le pays céleste cessa alors d'exister et tout le ciel devint un seul et immense gouffre, appelé Puri Wilpanina, « le Grand Trou ». On pense que cette légende est une explication à la présence d'ossements fossiles de la faune préhistorique, que l'on trouve à l'air libre le long des berges asséchées et dans les cuvettes salines des régions désertiques. (Australie Centrale et Australie du Sud).

- **Kurpannga :** méchant démon-dingo qui fut créé dans le Temps du Rêve. Kurpannga est entièrement glabre, exception faite d'une crête de poils raide le long de sa colonne vertébrale et d'une touffe à l'extrémité de sa queue. Ses dents sont très nombreuses et très pointues, et les chants des wirrumen des Graines de Mulga l'ont empli d'une malice si grande qu'elle peut durer jusqu'à la fin des temps. (Australie Centrale).
- **Mimis :** ces esprits chasseurs exceptionnellement habiles sont les habitants originels de l'Australie du Nord. Ils sont grands et minces comme des baguettes, et le moindre souffle de vent les dissuade de s'aventurer hors de leurs rochers, car ils craignent qu'il ne les emporte. Ce sont eux qui ont appris aux hommes à se servir de lances et à chasser les kangourous. Les peintures mimies les plus anciennes conservées à ce jour datent probablement de vingt mille ans. (Australie du Nord).
- **Morkul Kua Luan :** l'esprit le plus doux de la mythologie aborigène. Il est l'Esprit du Long Grass (littéralement « Herbe Longue »), le sorgho sauvage, qui constituait la nourriture principale des tribus de l'intérieur avant l'arrivée des Européens. On dit qu'il est d'une laideur hideuse. On ne se souvient plus guère de lui, à présent. (Intérieur).
- **Les Morts :** pour une raison ou une autre, certaines personnes ont été mises dans l'impossibilité de mourir dans des conditions convenables et leurs esprits errent sur la terre, nourrissant bien souvent de mauvaises intentions (exemple de cette sorte d'esprits : les Mrart de l'Etat de Victoria). Dans le territoire du Nord, l'Agula ressemble à s'y méprendre à une personne normale ; mais si on le tue, son corps s'évanouit. Les morts récents veulent rester à proximité de leurs ex-compagnons, mais il faut les chasser. Les sortilèges et les cérémonies sont efficaces contre les trépassés qui n'ont pu trouver le repos, mais seuls les héros peuvent les tuer. (Tout le continent).
- **Mudjelwangks :** mi-poissons, mi-hommes, ces créatures contrefaites sont manifestement des Profonds des antipodes... Ils grandissent jusqu'à atteindre des tailles énormes et sont d'ordinaire drapés d'algues. Leur puissance est très grande. Ils se camouflent jusqu'à ressembler à ces amas d'algues qui flottent sur l'eau.



vont en Alcheringa après le trépas, ce qui leur permet d'éluder philosophiquement la mort comme peu d'Européens savent le faire. L'Alcheringa est le monde onirique du continent australien. Il obéit en partie aux mêmes lois que les Contrées du Rêve Terrestres de Lovecraft : seuls les rêveurs expérimentés ou ceux qui possèdent à défaut certains objets magiques peuvent s'y rendre. Les armes et la technologie y restent celles des tribus aborigènes traditionnelles.

On date de quatre-vingt mille à quarante mille ans la première apparition d'êtres humains en Australie. L'Alcheringa a conservé la forme primitive que celle-ci avait alors : ses limites étaient celles de la Grande Australie qui s'étendait presque jusqu'aux confins de l'Asie, comprenant d'actuelles îles qui en ces temps-là étaient les hautes cimes de chaînes montagneuses, et qui furent englouties lorsque les océans envahirent les Plaines d'Arafura et de Carpentarie.

Par Grande Australie, il faut comprendre toute l'Australie actuelle (y compris la Tasmanie et les îles du Détroit de Bass), la Nouvelle-Guinée et deux millions et demi d'hectares à présent immergés. Elle s'effaça lorsque les mers commencèrent à monter (sur les côtes escarpées du nord, elles dévoraient jusqu'à cinq kilomètres de terre par an), il y a vingt mille ans. Le climat changea ; de sec et modéré, il devint semblable aux conditions météorologiques actuelles. Les océans cessèrent de monter il y a environ sept mille ans.

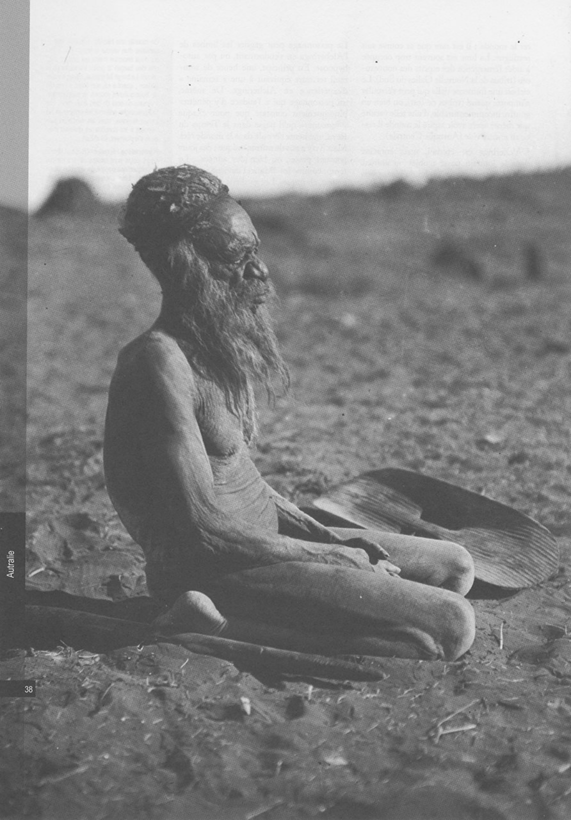
L'Alcheringa fondamental, dont découlent toutes les variantes, ressemble au continent qui existait voici quarante mille ans. L'ensemble du climat était alors plus sec, mais aussi plus modéré. Les régions maintenant arides étaient de belles étendues de prairies fertiles, entrecoupées de marais, de lacs et de collines ou de montagnes couvertes d'épaisses forêts. Des volcans étaient en activité dans l'est et le continent le plus austral était recouvert de glaciers.

La faune de l'Ere des Glaciations paît dans des plaines luxuriantes. Des rivières paresseuses relient des lacs, qui ne sont que des cuvettes desséchées dans notre monde actuel. Des chaînes de montagnes se dressent, retournées maintenant en poussière depuis bien longtemps. Au flanc des collines, les hêtres australs et les fougères arborescentes de quinze mètres de haut se disputent à la flore qui les remplacera quarante mille ans avant notre époque : eucalyptus, acacias et casuarinas. Dans la touffeur de la jungle, prolifèrent des espèces végétales d'une indescriptible étrangeté, obscures formes sans fleurs d'un âge révolu. Des volcans couronnés de vapeurs vomissent des laves incandescentes. Dans le lointain sud, des coulées de glace titanesques ensevelissent la chaîne de montagnes qui deviendra une île sept mille ans avant que nous ne la connaissions.

Les hommes blancs sont des intrus extrêmement récents en Australie ; ils n'y sont venus en force qu'il y a deux siècles. Comme c'est le cas pour la technologie moderne au sein des Contrées du Rêve, leur réalité n'est pas encore « fixée » en Alcheringa (voir paragraphe « nourriture, vêtements et équipement » dans le chapitre « Clés pour entrer dans les Contrées du Rêve » du supplément à *L'Appel de Cthulhu : Les Contrées du Rêve*). Les choses étranges susceptibles d'advenir sont pour eux plus nombreuses encore que d'ordinaire.

En Alcheringa, le temps est sans rapport avec celui du monde réel. Ce dernier avance, recule, ou reste simultané lorsque le Rêveur s'y trouve. Après tout, Alcheringa veut dire « éternel Temps du Rêve ». Toute chronologie y est absurde.

Le soleil est une femme qui cherche son fils perdu, brandissant un flambeau pour éclai-



dez au joueur d'effectuer un test de Volonté après le retour de son personnage. S'il est réussi, ce dernier se souvient de ce qu'il lui est advenu lorsqu'il se trouvait en Alcheringa. Dans le cas contraire, les expériences et les découvertes qu'il avait pu faire là-bas restent floues dans sa mémoire. Confisquez les notes que le joueur conserverait sur les trouvailles de son personnage, et déniez à ce dernier tout gain d'expérience durant l'épisode ; retenez, en revanche, les changements concernant les compétences *Mythe de Cthulhu* ou *Rêver*.

Il se peut qu'un personnage soit réveillé avant que son Temps de Rêve soit révolu : par un bruit fort, peut-être, ou quelque autre nuisance dans le monde de l'éveil. Pour demeurer assoupi, l'investigateur doit alors réussir un test de Volonté. Un personnage peut être ainsi extirpé d'Alcheringa par des événements appartenant au monde de l'éveil ; mais inversement, il est impossible pour un rêveur de s'éveiller volontairement, bien que certains événements puissent le forcer à émerger de son sommeil.

Un personnage regagne des points de SAN en Alcheringa suivant le taux normal énoncé dans les règles de base de *L'Appel de Cthulhu* lorsqu'il défait monstres ou ennemis.

Les divers revers de fortune pouvant survenir en Alcheringa ont les mêmes conséquences que dans les Contrées du Rêve ; les profits et pertes de SAN sont identiques, en subissant toutefois quelques modifications en accord avec l'expérience aborigène (par exemple, il n'existe chez eux aucune tradition parlant de cheveux devenus blancs en une nuit, ni aucun concept correspondant à un couloir ou une porte fermée).

Si, au cours d'un songe, un investigateur périt en Alcheringa, il se réveille en sursaut dans son lit d'ici-bas, perdant 1D20 points de SAN, ainsi que la faculté de pouvoir jamais revoir l'Alcheringa. Les investigateurs aborigènes seront persuadés que leur mort physique est imminente.

Le *Savoir Onirique* n'est ici d'aucun effet. Rien ne sert de connaître les créatures ou les lieux des Contrées du Rêve lorsqu'on se trouve en Alcheringa et vice-versa. La compétence : *Savoir Onirique* sur l'Alcheringa fonctionne comme substitut.

Il n'existe aucune compétence comparable à Rêver dans « Les Contrées du Rêve ». Par contre, les personnages aborigènes peuvent en utiliser une nouvelle, intitulée *Chant du Rêve*.

Il convient de ne pas sous-estimer l'importance du monde du rêve que peut posséder l'esprit d'un sorcier ; les autres ne peuvent y entrer de leur plein gré, mais ses pouvoirs malfaisants peuvent les y attirer par la contrainte ou la persuasion.

L'entrée en Alcheringa

Le sujet ressent un curieux détachement, comme si son corps flottait à quelque distance du sol (tribus de Mornington Island) et son regard distingue le paysage sur des kilomètres. Cette impression s'estompe dès que son intérêt se fixe sur quelque chose ; le rêveur se retrouve alors au cœur de ce qui a attiré son attention : que ce soit un combat, un troupeau d'animaux ou de monstres, ou un volcan en activité. Les personnes qui tiennent quelque objet magique sont, par hypothèse, intéressées par la première chose qui parvient à leur perception ; leur joueur doit réussir un test de Savoir Onirique sur l'Alcheringa pour leur éviter de porter leur attention sur une situation potentiellement délicate.

Au fur et à mesure que le rêveur s'avance dans cette contrée, il se sent gagné par une confusion croissante. Les choses changent avec une effroyable rapidité ; tout semble devenir de plus en plus ancien. Des volcans crèvent le sol à une allure terrifiante. Des vallons verdoyants se transforment en déserts ravinés. Des océans envahissent de vastes étendues de terre, puis refluent. Des monstres préhistoriques surgissent, venus de nulle part, puis disparaissent. La terre ressent la présence des Blancs et les rejette inexorablement : ce monde n'est pas le leur. Le Savoir Onirique permet parfois une relative stabilisation de cette mouvance, au moins pour quelques instants ; parfois aussi, on y parvient moyennant un jet en Chant du Rêve : tout dépend de la situation. Il suffit d'un jet réussi pour pouvoir bénéficier de cette accalmie.

Un jet réussi en Chant du Rêve stabilise le décor ; il ne le change pas. Si les dés sont lancés au moment où le pays revêt la forme d'une jungle infestée de dinosaures, il restera un enfer vert jusqu'à ce que le gardien décrète que le paysage est revenu à son instabilité première. L'immobilisation dure aussi longtemps que le désire le gardien, et si cette durée est sans importance, la stabilisation cesse lorsque 1D6 rencontres significatives se sont produites (au gardien de déterminer si un événement est significatif ou non).

Sans aide, les Blancs ne peuvent s'immiscer dans ces contrées. Ce qui est bien contrariant pour ceux qui, nuit après nuit, dorment en gardant toutes prêtes leurs compétences oniriques... (d'autant plus qu'un jet en Rêver ayant pour résultat 01 peut leur laisser entrevoir quelque démonstration brève — et déplaisante — de leur existence effective. Les Blancs sont les envahisseurs, les intrus. Les Contrées du Rêve ont leur antichambre : c'est la Caverne de la Flamme ; de même, l'Alcheringa possède son rituel d'entrée, au cours duquel le bon grain est trié de l'ivraie... « Pas de chance, petit Blanc ! »)

En général, les rêveurs aborigènes cherchent à entrer en Alcheringa dans un but spécifique : ils veulent parler à quelque esprit d'un problème de sorcellerie, de prophétie ou de religion ;

pures aux pieds : ces blessures sont dues à la glace qui accompagne ces esprits. Lorsqu'un certain mirage apparaît dans le désert, donnant l'impression que le paysage se détache et flotte à l'envers, les hommes se rassemblent autour du feu de camp et ils psalmodient un chant dont le pouvoir est d'abord de remettre les arbres en place, puis de chasser les Ninyas pour qu'ils retournent dans leur demeure souterraine. Les femmes et les jeunes filles peuvent, à l'inverse, appeler les Ninyas pour un temps très bref pendant la saison chaude, afin de faire venir une brise rafraîchissante. (Australie Centrale).

- **Namarrkon :** l'Esprit de la Foudre ; sur ses genoux reposent des haches de pierre qu'il précipite lorsqu'il veut provoquer des éclairs. S'il est pris de colère, il peut causer de violents orages. L'un de ses sites, à une cinquantaine de kilomètres de la petite ville d'Oenpelli, est le plus craint et le plus respecté de toute la région, tant est profonde la terreur qu'inspire l'Esprit de la Foudre lorsque son territoire est profané. (Nord).

- **Ngarangs :** ces créatures vivent à l'intérieur des protubérances qui affectent les énormes racines des vieux gommiers. Leurs chevelures et leurs barbes sont longues et flottantes et leurs bras démesurés et décharnés, avec des jointures ressemblant aux nœuds des branches d'arbres. Ils happent les êtres humains dans leur antre pour les y dévorer. (Sud-Est).

- **Petites personnes :** partout sur le continent existent des croyances relatives à des races naines malfaisantes, méfiantes, ou tout simplement indifférentes.

  Les noms : Net-nets, Grimmacha et Gulgura désignent une race de petite taille, velue, portant des griffes en guise d'ongles. Les Nets-nets ont pour coutume de tourmenter les chasseurs en volant le petit gibier, les laissant bredouilles. Grimmacha ne se manifeste que lorsque quelqu'un campe dans son territoire la nuit ; il suscite alors un grand yacki (bruit) dans les rochers et si l'intrus va voir ce qu'il s'est passé, il le lapide. Gurgura est un esprit sinistre, qui se cache dans les points d'eau et dans les ombres. On ne l'aperçoit jamais, mais on voit où il a été : des cercles qui courent sur l'onde dans laquelle il a plongé, un tourbillon de poussière marquant l'endroit où il a couru, ou des feuilles qui frémissent après qu'il se soit glissé derrière un arbre.

  Les Nyols demeurent dans le roc ; ils provoquent les intrus au combat et on ne peut jamais les vaincre.

  Les Turongs sont de minuscules et frêles esprits vivant dans les arbres.

  Les Wa-tha-guln-darls du centre et du sud de l'Australie mesurent une cinquantaine de centimètres et sont coriaces comme du bois de fer. Ils ne font pas de feu par crainte de leurs ennemis et mangent leur viande crue. Ils clouent les intrus au plus profond de leurs ténébreuses fourmilières et leur font subir l'horreur d'une interminable agonie.

- **Pungalungas :** géants cannibales du Temps du Rêve. Ils peuvent marcher en effleurant le sommet des dunes plus vite qu'un oiseau ne peut voler. Un seul avait réchappé du Temps du Rêve ; il mourut en manquant son saut d'un sommet des Olgas sur un autre. (Olgas, Australie Centrale).

suite page suivante

• **Quinkans (Quinken)** : ces esprits gardent les grottes et les sites sacrés. Sur les parois rocheuses, ils sont généralement représentés avec d'énormes yeux fixes et des bras grands ouverts. Lorsqu'ils attaquent, ils volent dans les airs et frappent la victime dans le dos avec les haches de pierre fixées à leurs coudes et à leurs genoux. (Péninsule d'York).

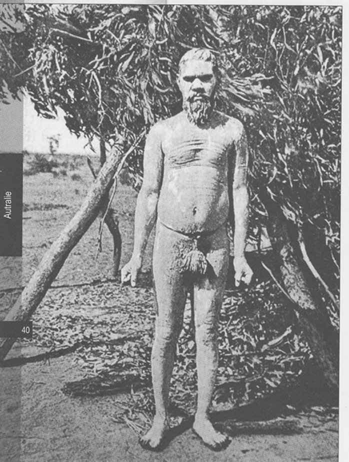
• **Serpents** : outre le Serpent Arc-en-Ciel, omniprésent, nombreux sont les monstres ophidiens qui hantent les contes de leur démesure et de leur terreur. En voici quelques exemples : Tchooroo (le Grand Serpent de la Plaine de Nullarbor) ; Myndie (Etat de Victoria) ; Wonnarra (Territoire du Nord) ; Borlung (Australie Centrale) ; Wawi, Yero et Ungud (Ouest) ; enfin : Lu, Lumer et Lumuru (Nord-Ouest).

Ces pythons énormes vivent souvent dans l'eau et ont des pouvoirs de sorcellerie ; ils ont également recours à l'aide du Serpent Arc-en-Ciel lorsqu'ils sont offensés. Beaucoup d'entre eux présentent des caractères composites : des dos armés d'écailles en dent de scie comme les crocodiles, par exemple, ou des membres rudimentaires, des barbes, ou des organes génitaux humains (de l'un ou l'autre sexe, voire des deux).

Les Kurréas sont des créatures-serpents à dos de crocodile portant de longues barbes rouges. Ils vivent aux extrémités des arcs-en-ciel et on ne les trouve que ou bien, ils veulent acquérir certains pouvoirs d'action, pour mener une attaque par sorcellerie, par exemple. Après sa mort, un Aborigène vit en Alcheringa ; soit de façon définitive, soit à titre provisoire, en attendant de renaître. L'Alcheringa est sa demeure. Celui qui meurt hors de la terre de ses ancêtres voit aussi mourir ses chances de jamais trouver le chemin de son havre spirituel...

L'introduction d'un Aborigène en Alcheringa se fait grâce à l'enseignement que lui ont dispensé ses aînés (en grande partie, lors du passage initiatique à la puberté), et avec l'aide de son totem. Ce dernier diffère des totems des Indiens d'Amérique. Pour un Aborigène, l'animal ou le végétal avec lequel il entretient une relation privilégiée n'est que la représentation de son totem personnel ; tous deux descendent en fait du même esprit ancestral, qui vivait dans le Temps du Rêve et vit toujours en Alcheringa. C'est cet esprit humano-végétal/animal qui constitue le vrai totem.

L'homme blanc, quant à lui, n'a ni tribu ni totem, et n'a eu accès à aucune initiation. Il ne lui reste que deux alternatives pour se faire introduire dans ce monde. Soit il détient un objet du Rêve, qui lui confère une chance d'y entrer égale à son POU, éventuellement accompagnée d'autres pouvoirs. Soit il y pénètre grâce à l'entremise d'un wirruman, ou sorcier aborigène. Les wirrunen étant généralement considérés comme malveillants, y compris envers les autres Aborigènes, il est à craindre que s'ils envoient un Blanc dans le Temps du Rêve, ce ne soit pas sans quelque venimeuse arrière-pensée.



Les entrées

L'Alcheringa et notre monde se rencontrent en quelques points d'intersection, qui sont les sites sacrés. Les mythes de la création enseignent l'emplacement de ces lieux, et les devoirs religieux permettent de veiller à ce que le pouvoir et l'énergie venus du monde spirituel du rêve soient transfusés à ce monde-ci. Qui peut dire les désastres qui adviendront lorsque plus personne ne se souviendra de l'Alcheringa ?

Le Mont Connors, les Olgas et Ayers Rock constituent probablement une des voies de pénétration physique en Alcheringa, l'entrée la plus vraisemblable étant un point d'eau nommé Uluru (comme le rocher) et situé sur la table rocheuse d'Ayers Rock. Ce passage s'infiltre au travers d'un réseau de cavernes souterraines inondées reliant les trois lieux, et les rêveurs qui l'empruntent doivent affronter ou esquiver les Wonambi de qui c'est la demeure, ainsi que d'autres menaces, en particulier du côté des entrées du Mont Connor ou des Olgas. Pour un homme blanc, il est impossible de passer physiquement en Alcheringa sans une assistance aborigène.

Les accessoires transportés physiquement en Alcheringa subissent les mêmes règles que dans les Contrées du Rêve (chapitre « Clés pour entrer dans les Contrées du Rêve », paragraphe « Comment emporter des accessoires » pour les *Contrées du Rêve,* et chapitre « Dans les Contrées du Rêve », paragraphe « Emporter ses vêtements et son équipement » pour *Les Contrées du Rêve Revisitées*). Les objets modernes se transforment en produits traditionnels des tribus, et ne réintègrent pas leur forme d'origine lorsqu'ils reviennent dans ce monde-ci.

Savoir onirique sur l'Alcheringa

Les pourcentages de cette compétence représentent la connaissance relative qu'un personnage peut avoir de l'Alcheringa : il peut posséder quelques notions sur un de ses lieux, comprendre un incident en rapport avec lui, identifier une de ses créatures, et reconnaître si certaines entités particulières appartiennent ou non au Mythe de Cthulhu. Le *Savoir Onirique* sur l'Alcheringa augmente en fonction des jets d'expérience, comme toute autre compétence.

Mais il diffère du *Savoir Onirique* des Contrées du Rêve Terrestres, et pas plus les techniques que les pourcentages de l'un ne sont transférables à l'autre.



Le Savoir Onirique sur l'Alcheringa n'a pas de lien significatif avec le Mythe de Cthulhu (ce en quoi il se distingue du Savoir Onirique des Contrées du Rêve) ; une augmentation de la compétence en Mythe de Cthulhu n'entraîne pas d'accroissement en Savoir Onirique sur l'Alcheringa.

Sa chance de base est nulle au début. Bien peu d'investigateurs seront à même de persuader de leur valeur les anciens des tribus et de satisfaire aux divers niveaux d'initiation (ce qui nécessite vingt ans). Mais il existe d'autres sources où puiser le Savoir Onirique sur l'Alcheringa : les ouvrages sur la mythologie aborigène (qui donnent quelque idée des monstres et rencontres de hasard que recèle l'Alcheringa), et les histoires que l'on raconte aux enfants. Ceci étant, on ne décernera que parcimonieusement des points sur la base de notes ou de déductions académiques. Les non-Aborigènes qui n'auront pas été guidés par les anciens de la tribu et longuement initiés aux mystères du Temps du Rêve ne recevront jamais plus de 1D10 points.

Chant du Rêve

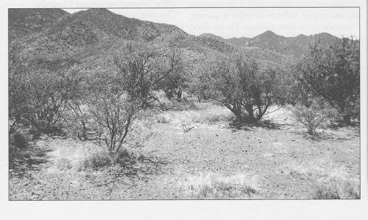
Les Aborigènes connaissent des chants avec lesquels ils peuvent persuader les entités du Temps du Rêve de s'en aller, ou de croire ce que leur disent les paroles. Il existe également des incantations qui apportent assistance à celui qui les chante, en stabilisant pour sa perception les paysages mouvants de l'Alcheringa.

Les Aborigènes se voient accorder une chance de base égale à leur POU individuel. Un personnage ne peut avoir recours à cette compétence avant que son score en *Savoir Onirique* sur l'Alcheringa ne soit supérieur ou égal à 30%. Les pourcentages en Chant du Rêve des personnages de race blanche commencent toujours à zéro.

Lorsqu'un test en *Chant du Rêve* est réussi, il reste à en effectuer un autre sur la Table de Résistance, en opposant le POU du chanteur à celui de l'entité visée. Cette dernière obéira à l'injonction si le chanteur gagne. Plusieurs chanteurs dont les jets en Chant du Rêve sont réussis peuvent combiner leurs POU contre la même cible.

En cas de stabilisation du défilement du paysage de l'Alcheringa, considérer que ce dernier est doté d'un POU de 15.

Cette compétence est aussi bien utilisable en Alcheringa qu'en Australie contemporaine.



dans les rêves. Ils peuvent enseigner de nouvelles cérémonies aux wirrumen, s'ils décident de ne pas tuer d'emblée le rêveur qui les sollicite.

Les Wonambis (ou Wanambis) ne sont qu'au nombre de trois. L'un vit dans le point d'eau d'Uluru, l'autre dans la Gorge de Walpanya dans les Olgas, et le troisième, au pied du Mont Connor. La Gorge de Walpanya est plongée dans une obscurité totale la nuit ; la seule constellation que l'on puisse apercevoir au-dessus est le Scorpion. Walpa veut dire « vent », et la signification complète de Walpanya est : « toujours du vent » (autrement dit, le vent ne cesse jamais de souffler à cet endroit). Si le Wonambi qui demeure en ce lieu est rendu furieux, il peut déchaîner de colossales tempêtes pour détruire les intrus.

Les Wonambis ont tous trois des pouvoirs relatifs à l'eau ; selon les traditions, ils vivent dans les profondeurs des galeries inondées qui minent les trois ensembles de monolithes et peuvent cacher l'eau en eux s'ils sont offensés. Les Wonambis ont horreur du feu et des étrangers. S'ils le veulent, ils peuvent s'élever dans les airs sous forme d'arcs-en-ciel et anéantir les intrus en leur prenant leur âme. Ils ont l'apparence de grands serpents, avec des barbes et de nombreuses dents, portant les couleurs de l'arc-en-ciel, qu'ils représentent parfois. Ils diffèrent des autres créatures spirituelles de la région et des autres serpents mythiques, en ce sens qu'ils n'ont joué aucun rôle dans la création du monde dans le Temps du Rêve. Ils étaient là, simplement, de toute éternité.

- **Wulguru :** les Aborigènes doivent faire face à plusieurs sortes de Morts, que l'esprit de celui qui vient de trépasser doit affronter ou éviter avant d'atteindre sa demeure spirituelle. Wulguru est le plus affreux. Il affecte vaguement la forme d'un homme, dont il aurait plusieurs fois la taille. Il est constitué de morceaux d'écorce et de bois, joints avec des nœuds grossiers. (Péninsule d'York).
- **Yowie (Whowie) :** cet esprit mesure près de six mètres de long et ressemble à un goanna, mais il a six pattes au lieu de quatre et une tête énorme évoquant une grenouille. Il est très lent et demeure au sein d'une grotte, sur les berges du Murray. Il attaque et dévore tout ce qui vit. (Rivière Murray, Nouvelle Galles du Sud).



Serviteur de la Chauve-souris

(Figurant)

Niveau : ordinaire
(cf. tableau **p. 306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30ᵉ anniversaire ou **p. 206** de la 6ᵉ édition française).

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	12
Points de Magie	11
Santé Mentale	0

Compétence spécifique (ou spéciale)

Écouter l'appel de la Chauve-Souris	65%

Compétences principales

Athlétisme	40%
Discrétion	50%
Sciences occultes	05%
Vigilance	60%
Mythe de Cthulhu	11%

Langues

Anglais (Langue maternelle)	55%
Pidgin	25%

Combat

• Bagarre	55%
• Gourdin du Culte Dégâts 1D8+2	30%
• Arme-à-foudre Dégâts 1D10	50%
• Revolver cal.45 Dégâts 1D10+2	50%

Sortilèges : Un seul serviteur par groupe possède un ou deux sortilèges parmi cette liste : Contacter Nyarlathotep (l'Avatar Chauve-Souris), Enchanter un Objet, Épuiser le Pouvoir, Flétrissement, Invoquer une Horreur Chasseresse, Signe de Voor.



Le culte de la Chauve-souris des Sables

Le culte de la Chauve-souris des Sables est le seul représentant du Mythe du continent à avoir de l'importance. Son chef, le Dr Huston, l'a réorganisé selon une ligne multiraciale.

La Chauve-souris des Sables est un avatar de Nyarlathotep qui a toujours terrorisé les Kooris, même quand son culte était quasiment éteint. Mais Huston a apporté son énergie et ses connaissances pour organiser sa résurrection.

La Chauve-souris des Sables est une horreur sortie du Temps du Rêve, un ennemi du dieu de la nature, le Serpent Arc-en-Ciel. On dit qu'elle surgit telle une tempête de sable d'une grande caverne des cieux. Les Gadudjaras, dont la caverne originelle abrite une part de la Cité de la Grande Race, appellent cette forme noire l'Aile Affamée. Plus à l'est, les Bindubis la connaissent comme le Mangeur de Visage.

Le second du culte est un sorcier aborigène nommé Kadaitcha. Grand chaman traditionnel, il permet à Huston d'avoir accès à l'Alcheringa. L'objectif de Kadaitcha est de redonner sa splendeur à l'Australie et de bouter les Blancs incroyants hors de l'île-continent. Pour cela, il lui a été promis par la Chauve-souris des Sables que l'Australie régressera au niveau de ce qu'elle était au temps de sa splendeur il y a soixante mille ans, en fusionnant l'Alcheringa avec l'Australie moderne.

Interactions avec les investigateurs

Ce chapitre a de fortes chances de se placer en fin de campagne et ainsi de trouver les investigateurs avec quelques prouesses à leur actif. Huston sera au courant, mais il est trop pris par ses propres activités de culte et surtout, l'Australie est un vaste territoire. Ce sera donc aux abords des villes et près de la Cité que les joueurs devront redoubler de vigilance.

Effectifs

Le culte comprend quelques centaines d'adorateurs dans toute l'Australie. La plupart d'entre eux se concentrent dans les villes pour trouver de nouvelles recrues, et dans la Cité des Sables ou ses alentours. On y trouve aussi bien des autochtones kooris que des Australiens colons ou des immigrés – mais ils sont moins nombreux que les Natifs.

Le chef du Culte est le Dr Robert Huston. Celui-ci a fait renaître le culte de la Chauve-souris des Sables, qui avait disparu depuis des centaines d'années. Il a été envoyé dans ce but par Nyarlathotep, qui l'a instruit lors du voyage du groupe dans l'Ancienne Égypte et lui a donné cette mission.

Huston, un mégalomane, est presque le seul prêtre du culte. Il s'est adjoint des acolytes qui connaissent chacun quelques sortilèges, et un sorcier aborigène nommé Kadaitcha. Les acolytes se chargent du tri psychologique des recrues potentielles. Dans le cas de ces acolytes, ajoutez 1D6 points de POU et 1D6 d'INT à l'adorateur moyen, ainsi que 20% supplémentaires dans les compétences Gourdin du Culte et Psychologie. Ils reçoivent aussi 1D6 sortilèges choisis dans cette liste : Contacter Nyarlathotep (sous son avatar Chauve-Souris), Enchanter, Épuiser le Pouvoir, Flétrissement, Invoquer une Horreur Chasseresse et Signe de Voor. Normalement, on trouve 1D3 acolytes à Sydney et à Melbourne, et 1 à Perth, Port Hedland et Darwin. Kadaitcha, de son côté, était déjà versé dans les arts de la magie noire, mais surtout celui de l'Alcheringa.

Huston recrute généralement ses adorateurs dans les bas-fonds de Sydney ou de Melbourne. En s'appuyant sur les premiers travaux du psychologue Thorndike, il a conçu un test de personnalité que ses assistants imposent à chaque recrue. Il dirige aussi une petite tribu de Kooris. Ceux-ci patrouillent aux abords de la Cité de la Grande Race et attaquent parfois les intrus. Ils vont aussi capturer d'innocents frères de race, pour les sacrifices du culte, jusque sur les terres aurifères de Pilbarra, loin à l'ouest. Plusieurs centaines d'adorateurs de la Chauve-souris des Sables infestent maintenant l'Australie.

Ci-contre, se trouvent les caractéristiques d'un serviteur de la Chauve-Souris recruté dans les bas-fonds (blanc) ainsi que celles d'un adorateur dévoué (koori).

En ce qui concerne la Compagnie Maritime Randolph à Darwin, selon ce que vous souhaitez faire, Toddy Randolph peut être soit un membre du culte, soit un entrepreneur normal n'ayant rien à avoir avec les activités du culte, si ce n'est qu'il convoie des marchandises pour eux. Ce n'est pas le cas de son Koori, Billy Burraglong, qui sera un membre du culte de manière systématique, soit pour épauler Randolph, soit pour surveiller que les transports de marchandises du culte n'attirent pas l'attention.

A Cuncudgerie, le culte possède un petit poste avancé avec la boutique de Mortimer Wycroft,

ce qui leur permet de surveiller l'activité de la région étant donné que toute personne désirant se rendre dans le désert va forcément passer par cette boutique.

Rites

Le culte dans les villes

Dans les villes, l'arme rituelle du culte est un gourdin d'eucalyptus poli, hérissé de clous acérés. Les adorateurs kooris du Grand Désert de Sable tuent avec des gourdins hérissés d'épines ou de dents et de griffes de chauve-souris.
Aucun rite n'est réalisé dans les villes pour ne pas attirer trop l'attention, les membres du culte qui veulent participer à certains d'entre eux doivent se déplacer pour participer aux rituels menés dans la Cité des Sables.

Les rituels du culte au Temple du Dôme pourpre

Le Temple du Dôme Pourpre est le centre rituel de la secte. Les pouvoirs des ténèbres y sont célébrés chaque semaine et trimestre.

Les rituels hebdomadaires

Pour les cérémonies hebdomadaires, les adorateurs allument un petit feu sur le sol près de l'autel (la pierre sacrificielle). Pendant qu'ils chantent et dansent autour du foyer, des milliers de chauves-souris tourbillonnent au-dessus d'eux. Les victimes sacrificielles, 1D3 au plus, courent entre deux rangées d'adorateurs nus armés du gourdin du culte et d'un fléau. Chaque fléau vient d'être trempé dans une mixture brune et gluante fraîchement préparée. La mixture correspond à une VIR de 17 (à opposer à la CON de la cible sur la Table de Résistance). Son application superficielle, en coupures et piqûres, se traduit par un horrible boursouflement et noircissement de la victime. La mort intervient en 1D4 jours. Un vaccin antirabique a 50% de chance de sauver le sujet. La victime survit généralement à son passage entre les rangs des adorateurs déchaînés et on l'attache alors à la statue de Nyarlathotep. C'est là qu'elle attend la mort, lentement drainée de ses Points de Magie et torturée de plus en plus intensément par la mixture hydrophobique.
Les cérémonies hebdomadaires sont généralement conduites par un acolyte, même s'il arrive qu'Huston y assiste à l'occasion. Quelques 1D10+20 adorateurs y participent. Le spectacle coûte 0/1D3 points de SAN.

Les rituels trimestriels

Les rituels trimestriels visent à invoquer la Chauve-souris des Sables. Huston dirige la cérémonie dans une obscurité totale pour honorer cet avatar de Nyarlathotep. La force psychique de la Chauve-Souris, stimulée par les chants et tortures rituels des adorateurs, permet à tous les témoins de voir clairement les événements malgré le noir absolu. Cette étrange sensation, cette vision sans lumière, fait perdre 1/1D6 points de SAN à chaque investigateur.
Jusqu'à 1D10+9 Hommes sont sacrifiés aux statues et au moins une victime est attachée à chaque représentation. Là aussi, chacun des sacrifiés est d'abord battu entre deux rangs d'adorateurs acharnés. De plus, des femmes (leur nombre est égal à celui des victimes mâles) sont abominablement violentées, d'abord par les gardiens, puis par les adorateurs. Les rejetons de telles unions sont de monstrueux hybrides et représentent un danger même pour Huston. Ceux qui sont encore en vie ont été enfermés dans la nurserie, un lieu pointé sur la carte schématique. L'horreur de l'expérience précipite généralement la victime de ce viol rituel dans la folie. Dans bien des cas, elle ne survit pas à la naissance nécessairement difficile. Le spectacle de cette cérémonie coûte 2/2D6 points de SAN.

Le Grand rituel d'ouverture

Il n'a lieu qu'une seule fois. Il permet d'ouvrir à la fois le Portail des Grands Anciens et la fusion de l'Australie avec l'Alcheringa.

Lieux de rencontre

Cité de la Grande race

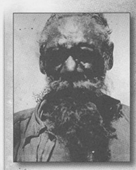
Le culte de la Chauve-souris s'est installé dans la Cité de la Grande race (cf. page 52). Les adorateurs n'en utilisent pas la totalité, car la Cité est gigantesque et recèle un très grand nombre de dangers, dont la présence de Polypes Volants, installés là depuis des millénaires. Le centre du culte se trouve au milieu de la Cité, dans le Temple du Dôme Pourpre, qui est décrit en détail dans le chapitre consacré à la Cité de la Grande Race.

Autres lieux

Il n'existe pas d'autre lieu de ralliement du Culte étant donné que les seuls rituels se déroulent au Temple du Dôme Pourpre. Les adeptes situés dans les villes se retrouvent directement chez eux ou dans des établissements discrets, ou bien sortent des grandes agglomérations pour se retrouver aux alentours, toujours dans des lieux à l'écart pour ne pas être dérangés.

Relations avec les autres cultes

Les échanges de matériel technique ou cultuel passent par la Compagnie Maritime Randolph située à Darwin, une petite officine discrète.
Huston entretient une correspondance importante avec ses deux acolytes du passé, M'Weru en Afrique et Penhew en Asie, plus encore avec ce dernier car Huston est l'ingénieur à l'origine des plans de la fusée.



Adorateur dévoué et prêt à tout (Koori)

(Figurant)

Niveau : ordinaire
(cf. tableau **p. 306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou **p. 206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	0

Compétence spécifique (ou spéciale)

Parcourir l'Outback à la recherche d'infidèles	65%

Compétences

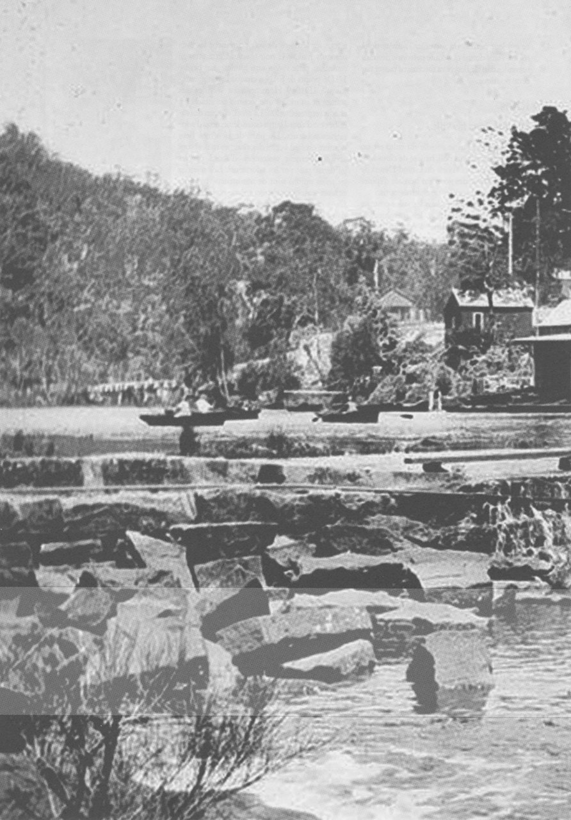
Athlétisme	50%
Discrétion	55%
Sciences occultes	05%
Vigilance	65%
Mythe de Cthulhu	10%

Langues

Gadudjara (Langue maternelle)	45%
Pidgin	15%

Combat
Chaque attaquant est équipé d'un boomerang de guerre, trois lances et d'un gourdin du culte.

- Gourdin du Culte 55%
  Dégâts 1D10+2
- Lance 65%
  Dégâts 1D6+1 + imp
- Boomerang de guerre 70%
  Dégâts 1D8+1
- Bagarre 55%





L'aventure

Fiche résumé



A l'affiche

Kadaitcha

Sorcier aborigène au service de Huston. Il travaille au rappel de l'Alcheringa sur terre pour restaurer le glorieux passé aborigène.

Robert Huston

Chef du culte de la Chauve-souris des Sables, scientifique de l'expédition Carlyle. Il prépare l'ouverture d'un Portail depuis la Cité de la Grande Race.

Mortimer Wycroft

Adorateur du Culte et passage incontournable à Cucundgerie. Lui et ses hommes prendront en chasse les investigateurs au moindre faux pas.

Professeur David Dodge

Principal contact des investigateurs en Australie. Il réside à Sydney, chez le professeur Cowles. C'est un homme impétueux, prêt à partir à la recherche des secrets australiens sur un coup de tête.

Où les investigateurs s'enfoncent dans le désert australien à la recherche de ruines étranges. Entre rêve et réalité, les voici sous la coupe d'un machiavélique ennemi.

En quelques mots...

Divers indices entraînent nos explorateurs sur une piste qui passe par Port Hedland et Cuncudgerie, avant de s'enfoncer dans l'intérieur désertique de l'Australie Occidentale. Les investigateurs ne peuvent compléter ce qu'ils savent de l'expédition Carlyle, ni se libérer de la menace Huston, sans venir à bout des activités des adorateurs dans le Grand Désert de Sable.

Enjeux

- **Localiser la Cité sous les Sables.** Les investigateurs ont pu déjà acquérir des indices sur le culte australien lors des précédents chapitres. A leur arrivée en Australie, s'ils sont à l'écoute des différentes rumeurs qu'ils pourront glaner, ils pourront s'aventurer dans le désert et atteindre la Cité.
- **S'entretenir avec Robert Huston.** Le mégalomane Docteur pourra fournir des éclaircissements aux investigateurs sur les membres survivants qui organisent le complot ourdi par leur Dieu, ainsi que sur les événements qui se sont déroulés au Kenya et par la suite.
- **Empêcher le Grand Rituel et l'ouverture du portail vers l'Alcheringa (Final).** Dans le cas où les investigateurs se sont déjà rendus au Kenya et à Shanghai, la campagne s'achève en Australie, lors du Grand Rituel et de l'ouverture du portail des rêves sur la Cité, menés par Robert Huston et Kadaitcha. Des centaines d'adorateurs sont présents pour assister à ce phénomène.

Récompenses

- Chaque investigateur ayant traversé ce chapitre sans finir à l'asile ou à la morgue reçoit 2 points d'Aplomb.
- Si les investigateurs sont confrontés au Bunyip, ils acquièrent 1 point en Mythe de Cthulhu.
- Si les investigateurs assistent au rituel dans la Cité sous les Sables, ils obtiennent également 1 point en Mythe de Cthulhu.
- Empêcher le rituel et/ou démanteler le culte australien de la Chauve-souris des Sables, leur permet de regagner :
  - **si le test d'Intuition est réussi** : la moitié des points de SAN perdus durant ce chapitre.
  - **si le test d'Intuition est un échec** : 1D10 points de SAN à concurrence de la moitié des points de SAN perdus durant ce chapitre -1.
- Si les investigateurs n'ont pas empêché le rituel du culte (ou le Grand Rituel lors du final) et n'ont pas détruit le culte de la Chauve-souris des Sables, ils ne récupèrent aucun point de SAN.
- Les investigateurs reçoivent toutes les progressions auxquelles ils peuvent prétendre dans chaque compétence.

FICHE TECHNIQUE

Investigation	●●●○○
Action	●●○○○
Exploration	●●○○○
Interaction	●●●○○
Mythe	●●●●●
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Difficulté	Éprouvé
Durée estimée	◷◷◷◷◷◷
Nombre de joueurs (pré-tirés)	♙♙♙♙♙
Époque	1920's

Ambiance

Ici, nos aventuriers vont devoir localiser la Cité sous les Sables en s'aventurant dans le désert australien. Une bonne préparation sera nécessaire afin de ne pas succomber au rude climat et aux dangers qui regorgent dans le désert. La Cité qui abrite le complexe aménagé par Robert Huston est immense ; des zones restent inexplorées et inutilisées. Les légendes et les ragots racontés dans les bars par des rustres seront l'occasion d'orienter les joueurs selon les souhaits du gardien. La rencontre avec Huston comblera leurs lacunes sur l'expédition Carlyle et ses membres ; il prendra grand plaisir à leur dévoiler ses plans avant de se débarrasser d'eux.



Que devrait-il se passer ?

Sur les traces de l'expédition Carlyle...

L'expédition Carlyle n'est jamais venue en Australie, car son aventure s'est terminée au pied de la Montagne du Vent Noir. Il n'y a donc aucune trace directe à retrouver de l'expédition dans ce pays.

Il y a en revanche le docteur Huston, chef du culte local, qui pourra fournir des éclaircissements aux investigateurs sur les membres survivants qui organisent le complot ourdi par leur Dieu, ainsi que sur les événements qui se sont déroulés au Kenya et par la suite. Les investigateurs ne pourront réaliser cette rencontre qu'en suivant les indications de Dodge, car, bien que Jack Brady ait cherché à retrouver Huston après avoir installé Carlyle à Hong Kong, il n'est jamais parvenu à le localiser.

Rappel chronologique : après le massacre de l'expédition en 1920, Huston quitte le Kenya pour parcourir l'Australie à la recherche d'un site favorable. Il parcourt avec quelques hommes le désert sous le nom de John Carver, tout en restaurant le culte de la Chauve-souris des Sables, puis finit par trouver la Cité fin 1923. Il s'attelle alors aux tâches de déblaiement, ainsi qu'à la réalisation de plans pour la fusée de Penhew.

À la poursuite de Jackson Elias

Il n'y a aucune trace de Jackson Elias en Australie car cette étape ne faisait pas partie de son voyage – lui qui cherchait à découvrir la vérité sur l'expédition Carlyle.

Cependant, au cours de son périple et de ses rencontres, Elias a réussi à réunir certains éléments qui permettent aux investigateurs de retrouver la piste de Huston et de démanteler l'un des piliers des éléments du complot de Nyarlathotep, et du coup de compléter très largement le travail d'Elias.

Clore la campagne ici

Si le culte de la Chauve-souris des Sables est anéanti, ou si le Temple du Dôme Pourpre est détruit, la cérémonie lors de l'éclipse

Références ADJ	Origine
Pistes et indices New-yorkais	
ADJ-NY-14 Mot du Dr. Robert Huston	Boutique Ju-Ju
ADJ-NY-15 Principaux points de la récente conférence de Cowles	Presse, A. Cowles
ADJ-NY-16 Diapositives surexposées d'un étrange monolithe	A. Cowles
Entretien A. Cowles	A. Cowles
Pistes et indices Anglais	
Caisses de transport (statuettes de bronze, Cthulhu Bleu)	Fondation Penhew
ADJ-LO-02 Extrait du registre de Gavigan	Maison Misr
Pistes et indices Égyptiens	
ADJ-CA-05 Extrait du livre de comptes d'Omar Shakti	Demeure d'Omar Shakti
Pyramide Inclinée : la carte Hémisphérique	Pyramide Inclinée
Pistes et indices Kényans	
ADJ-KE-01 Extrait du registre d'Ahja Singh	Ahja Singh (Mombasa)
Pistes et indices Australiens	
ADJ-AU-01 Carnet de MacWhirr	Cowles ou Dodge (Sydney)
Entretien A. Cowles ou Dodge	Cowles ou Dodge (Sydney)
Entretien Robert B.F. Mackenzie	Robert B.F. Mackenzie (Port Hedland)
Rumeurs de Darwin	Darwin
Entretien Toddy Randolph	Cie Maritime Randolph (Darwin / Port Hedland)
ADJ-AU-02 Extrait du livre de comptes de la Compagnie Randolph	Cie Maritime Randolph (Darwin / Port Hedland)
Rumeurs de Cuncudgerie	Pub à Cuncudgerie
À la recherche de Bill Buckley	Muldoon le Cinglé
ADJ-AU-03 Accident minier	Presse
ADJ-AU-04 Des travailleurs disparus à la limite du grand désert	Presse
ADJ-AU-05 La Cité souterraine	Presse
Merveilleuses Intelligences	Boutique Mortimer Wycroft
ADJ-AU-06 Entretien Jeremy Grogan	Jeremy Grogan, au camp de mineurs
Entretien avec les Kooris capturés	Le Grand Désert
ADJ-AU-07 Notes à tous les Acolytes	La Cité sous les Sables
Dieux de la Réalité	Manuscrit Huston
Un dossier rempli de plans et de notes	Bureau de Huston
ADJ-AU-08 Lettre de Penhew	Bureau de Huston
ADJ-AU-09 à 23 Aide jeu pour la fausse piste Rêve de Bunyip	Presse
Pistes et indices Chinois	
ADJ-SH-01 Extrait des registres du Ho Fong	Ho Fong Import

de soleil ne pourra pas se dérouler correctement et le portail ne pourra pas s'ouvrir. Cependant, les cultes à Shanghai et au Kenya seront toujours présents et en mesure de recommencer ailleurs ce qui n'aura pas fonctionné au final, lors de l'éclipse du 14 janvier. Ce n'est donc que partie remise, et la fin de ce chapitre ne peut pas être considérée comme une victoire sur le long terme. Les investigateurs auront en revanche gagné un temps important avant qu'une nouvelle éclipse ne puisse être utilisée pour ouvrir un nouveau portail.

Parcourir l'Australie

De par sa taille, le territoire australien est abordé par emplacement géographique, plus précisément selon les villes où se trouvent les investigateurs. Les choix possibles sont les suivants :

- **Cuncudgerie** : Cette ville minière imaginaire, située à cent quarante kilomètres au sud de Port Hedland, marque les portes du Grand Désert australien. On y trouve la boutique de Mortimer Wycroft et le spectre de Bill Buckley. De nombreuses rumeurs y abondent.
- **Darwin** : C'est dans cette ville que se trouve la Compagnie Maritime Randolph, d'où sont expédiées et réceptionnées les marchandises du culte australien.
- **Sydney** : Le professeur Cowles et sa fille y sont présents d'août à septembre ; le professeur David Dodge séjourne dans leur maison toute l'année.
- **Melbourne** : Cette ville ne présente que peu d'intérêt en dehors de sa voie de chemin de fer Sydney-Melbourne.
- **Port Hedland** : Les investigateurs peuvent faire la connaissance de Robert B.F. Mackenzie et apprendre la localisation de la cité dans le désert découverte par Arthur MacWhirr.
- **Perth** : La ville ne recèle aucune piste sur le culte de la Chauve-souris des Sables. En revanche, les investigateurs entendront parler de « l'Éventreur du Fleuve » (cf. fausse piste page 97). Depuis Perth, il est possible de rejoindre les villes de Darwin,

Mène à...	Importance
Ayers Rock, Le Grand Prêtre de la Chauve-souris des Sables	Haute
Culte de la Chauve-Souris, ruines de l'Australie Occidentale, etc.	Secondaire
Arthur MacWhirr à Port Hedland, environs de la Cité de la Grande Race	Secondaire
Pr. David Dodge, à Sydney	Secondaire
Compagnie Maritime Randolph	Secondaire
Livraisons à la Compagnie Maritime Randolph	Haute
Artefacts égyptiens envoyés à la Compagnie Randolph	Haute
Désert de L'Australie Occidentale	Haute
Livraisons à la Compagnie Maritime Randolph	Haute
Alerte sur les attaques près de la Cité	Haute
Robert B.F. Mackenzie (Port Hedland)	Secondaire
Position de la Cité de la Grande Race	Secondaire
- Les Kooris du Grand Désert de Sable adorent un dieu Chauve-Souris - Le Grand Désert de Sable abriterait une fabuleuse cité, - Johnny Bigbush, la Compagnie Maritime Randolph	Facultatif
Johnny Bigbush, Fondation Penhew, symbole du culte de la Chauve-Souris	Haute
Londres : Livraisons à la Fondation Penhew ; Australie : Livraisons Mortimer Wycroft, étrange appareil, à Cuncudgerie, en passant par Port Hedland Shanghai : Livraisons à Ho Fong Import	Haute
- Incident minier dans l'est, Les Slattery, John Carver (Huston) et Mortimer Wycroft, énormes oiseaux, Cité sous les sables, Dave le Gallois À la recherche de Bill Buckley	Haute
Horrible créature près des Chutes du Dingo	Secondaire
Mortimer Wycroft, Dave le Gallois	Facultatif
John Carver (Robert Huston)	Facultatif
Le Grand Désert de Sable	Facultatif
La Grande Race de Yith	Secondaire
John Carver	Secondaire
La Cité sous les Sables, un Être étrange qui sait tout, le retour du Père de Toutes les Chauves-Souris	Secondaire
Lignards, Robert Huston	Haute
- Australie : Montagne du Vent Noir, Muldjewangk, Kadaitcha ; - Shanghai : Île du Dragon Gris	Haute
Appareillage très sophistiqué	Secondaire
Shanghai : Aubrey Penhew	Haute
Rêve de Bunyip	Facultatif
Équipement minier à Mortimer Wycroft (Cuncudgerie)	Haute

Professeur Anthony Cowles

(Allié)

Pour les détails sur le Professeur Cowles et sa fille, voir NY pages 55 et 56. Cowles et sa fille seront en Australie d'août à septembre 1925, et à Arkham le reste du temps. Ils accompagneront les investigateurs s'ils le peuvent.

Note : Les Cowles peuvent accessoirement servir de Personnages Joueurs si nécessaire.

Sydney ou Port Hedland. Cowles leur a peut-être signalé à Perth le Dr E.M. Boyle pour ses connaissances des traditions et artefacts kooris. Lovecraft mentionne Boyle en passant « *Dans l'Abîme du Temps* ».

Dr E.M. Boyle

Boyle est un personnage de Lovecraft issu de la nouvelle « *Dans l'Abîme du Temps* ». Il peut avoir été cité par Cowles pour faire un lien entre cette aventure et les écrits du Maître pour des joueurs avertis.

Rumeurs dans les journaux

Les Aides de jeu suivantes illustrent les rumeurs les plus persistantes. Elles peuvent être trouvées dans les journaux à Darwin, Cuncudgerie, Port Hedland (par exemple dans un hôtel ou une boutique si, comme à Cuncudgerie, il n'y a pas de journal attitré). A vous de les distiller au fur et à mesure de la progression de vos joueurs dans l'Outback.

Accident minier
Aide de Jeu AU-03

Utilité de ce document : Une piste sur les activités de Mortimer Wycroft et une bonne raison de venir le trouver (Dave le Gallois) avec un brin de méfiance.

Des travailleurs disparus à la limite du grand désert - Aide de Jeu AU-04

Extrait d'un article paru dans un journal local.
Utilité de ce document : Cet article permet d'attirer l'attention sur un certain John Carver. Ce dernier n'est autre que Robert Huston, mais il faudra approfondir la piste pour découvrir ce lien.

La « cité souterraine »
Aide de Jeu AU-05

Extrait d'un article paru dans un journal local.
Utilité de ce document : La légende parle d'une Cité dans le Grand Désert de Sable.

Sydney

Les investigateurs s'arrêtent peut-être à Sydney avant de se rendre en Australie Occidentale. Cowles vit à Sydney, et c'est dans le bureau de son bungalow qu'est rangé le journal de MacWhirr, l'homme qui a découvert la Cité de la Grande Race en 1921 (cf. Aide de jeu ADJ-AU-01, page 52).
Si les investigateurs sont présents à Sydney d'août à septembre, ils y trouveront Cowles et sa fille. Ils seront aux États-Unis le reste de l'année.

Cowles a laissé sa maison au Professeur David Dodge, un de ses collègues de l'Université de Sydney. Ce célibataire arrive à la fin de ses cours pour cette année et prendrait bien des vacances ailleurs. Une lettre de Cowles prévient toute suspicion de sa part. Il ouvre de grands yeux si on lui parle de la découverte dans le Grand Désert de Sable, Cowles ne lui ayant encore rien dit (car il craint que l'impétueux Dodge n'aille jouer l'explorateur solitaire avant que lui-même ait pu trouver le financement pour une expédition respectable). Dodge essaiera d'accompagner les investigateurs à la Cité si l'opportunité se présente (n'oubliez pas que l'équipe devra inclure une personne compétente en Navigation si elle veut atteindre la cité enfouie). Il ne craint pas de manquer la prochaine rentrée universitaire ; avec une telle découverte, sa carrière sera assurée et il pourra choisir une chaire dans n'importe quelle université ou presque.
Dodge pourrait être recruté en tant que Personnage Joueur. Il a grandi en Australie Occidentale et connaît bien le pays et ses habitants. Il est blond et mesure 1,80 m pour 80 kg. C'est un homme ouvert et optimiste, aux avant-bras couverts de taches de rousseur.

Carnet de MacWhirr
Aide de jeu AU-01

C'est un carnet de 10 x 15 cm. L'année 1921 est imprimée sur sa couverture marron de tissu collé. Chaque page est séparée en deux journées ; des lignes horizontales viennent guider l'écriture. Ce petit livret est bourré de notes. L'écriture, précise malgré les bavures régulières de l'encre, est celle de MacWhirr.
Utilité de ce document : Suggère que le culte de la Chauve-souris des Sables est à l'origine des attaques contre l'expédition MacWhirr et que les agresseurs disposaient d'une assistance surnaturelle.

Darwin

Les investigateurs ne devraient normalement se rendre à Darwin que s'ils arrivent de Shanghai. Le repaire de Huston dans le désert est presque trois fois plus éloigné de Darwin qu'il ne l'est de Port Hedland ou Cuncudgerie. S'ils se décident d'abord pour Port Hedland, déménagez-y la plupart des éléments susceptibles d'être découverts à Darwin, en particulier Toddy Randolph et sa compagnie maritime.
Située sur une étroite péninsule, Darwin n'est qu'une agglomération de quelques milliers d'habitants. C'est pourtant la plus grande ville à des milliers de kilomètres à la ronde, dans ce vide australien bien représenté par le Territoire du Nord. La proximité du sud-est asiatique et une ruée vers l'or remontant à un demi-siècle lui donnent une diversité raciale rare en Australie. Si

FIÈVRE DE L'OR

Une nouvelle bagarre de bar a fait deux blessés graves samedi dernier à Cuncudgerie. C'est le sixième incident en moins d'un mois.

La forte affluence de miniers volontaires et la promiscuité conséquente pourraient expliquer l'échauffement général. Un commerçant local confie à notre journal :

« Cuncudgerie est habituée aux travailleurs saisonniers, mais ces dernières semaines, les miniers affluent comme des dingos autour d'une côtelette ! Toute cette histoire d'or et d'Américain farfelu leur monte à la tête, vous savez ce que c'est que le bouche-à-oreille. Laissez donc cent bougres fâchés d'être venus pour rien noyer leur frustration dans la boustanche, vous verrez le résultat ! En attendant, nos petits commerces en pâtissent. Il serait temps que les autorités prennent leurs responsabilités. »

Sur les causes de l'affluence inhabituelle des travailleurs :

« Il y a quelques temps, un Gentleman américain est venu recruter tous les travailleurs de Cuncudgerie qui étaient assez sobres pour l'écouter et assez ivres pour le suivre. John Carver ou quelque chose dans le genre. Il s'agissait d'ouvrir un nouveau puits de mine dans le Bush. On voyait tout de suite que le nabab n'y connaissait rien, mais les gars ont tous accepté.

Il y avait la paye, la prime et tous les secrets que faisait l'Américain. Par ici, tout le monde sait que cachotterie c'est le second mot pour dire or. A ce qu'on dit, la trentaine de gars a été grassement payée pour creuser un grand puits sur une douzaine de yards et a touché une grosse prime pour ne pas raconter l'histoire. Il y en a qui disent qu'ils fêtent encore leur bonne étoile à Darwin où ils ont touché le reste de leur paie, les poches pleines de pépites. Avec des contes de fées pareils, pas étonnant que tout le monde vienne tenter sa chance par ici. Si ce Monsieur Carver remet les pieds dans notre ville, on l'accueillera avec la note des dégâts. »

Aide de Jeu AU-04
Des travailleurs disparus à la limite du grand désert

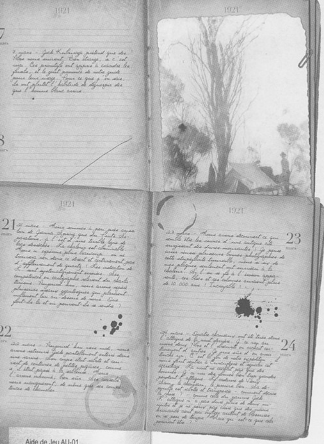
Aide de Jeu AU-03 - Accident minier

ACCIDENT MINIER ?

Des rumeurs persistantes font état d'un grave accident minier dans une concession de l'Est. Notre reporter dépêché dans la communauté de Cuncudgerie y a recueilli plusieurs témoignages concordants. Selon des responsables du syndicat minier, l'incident aurait causé la mort de près de vingt-cinq personnes. Un minier qui a souhaité conserver l'anonymat, évoque l'incident en ces termes : « Sûr que c'est pas la première fois que ça arrive, et on devrait pas laisser faire.

Moi et mon cobber Derby Dave le Gallois on travaillait chez un fourgueur quand un Yank de la compagnie est venu chercher une mob de miniers. Des blokes qui savaient tout juste tenir une pelle, mais qui ne rechignaient pas au yakka. Le Yank proposait même une avance ! La goutte me mordait méchamment la patte, mais Derb flairait le lurk. Alors il a demandé ses gages à Mr. Wycroft pour tenter sa chance dans les mines de l'Outback, à l'Est. Il n'en est jamais revenu, fair dinkum ! »

« On a posé des questions, mais on n'a pas eu réponse franche. Jusqu'à la côte, tout le monde garde son bec bien cloué. Preuve que c'est politique : c'est l'argent de la compagnie qui fait tenir le damper. Pour les cols blancs, c'est bien clair que notre dos ne vaut pas un zack.. Et je ne parle même pas des diggers chinois. Condoléances aux familles. » Selon les autorités locales qui n'ont pas commenté les témoignages recueillis par notre reporter, il ne s'agirait que de rumeurs propagées. Nous remercions nos lecteurs pour toute nouvelle information qu'ils pourraient nous transmettre.



Aide de Jeu AU-01
Carnet de Mac Whirr

A propos de Johnny Bigbush

Ancien Koori de la Compagnie Maritime Randolph. Ce personnage ne peut pas être rencontré, il ne sert qu'à amener les investigateurs vers la Compagnie Maritime Randolph.

vous le désirez, vous pouvez vous amuser à dépeindre cette respectable communauté anglo-saxonne comme une étouffante ville champignon des tropiques avec bagarres, aventures louches et argent facile.

Avec une telle mise en scène, les investigateurs ne s'étonneront pas de l'abondance de rumeurs rencontrée à Darwin. Les informations qui suivent peuvent leur être confiées indifféremment par des agents qui ne manquent pas (agents de police, commerçants, tenanciers de bar, gardiens de bestiaux, matelots, etc.). Les pubs étant nombreux, la chasse aux rumeurs peut être entièrement menée à bien au Bertram's Outback Inn. Dans ce temple de la bière, chaque nouvelle rumeur leur coûte une livre australienne (une livre anglaise à peu de chose près) en tournée générale. Si cela pose un problème de liquidités, chacun des éléments suivants n'est obtenu qu'après la réussite d'un test de Baratin, Crédit, Écouter ou Persuasion.

- Certains Kooris du Grand Désert de Sable adorent un dieu chauve-souris passablement inquiétant. Des cadavres ont été retrouvés par des caravaniers et des gardiens de troupeaux. Les victimes étaient infectées et couvertes de centaines de minuscules piqûres.
- Le patron d'une caravane de chameaux aurait vu de ses yeux le dieu chauve-souris et l'aurait décrit comme la pire chose qu'il n'ait jamais rencontrée. Malheureusement, il est en train d'accomplir son circuit régulier et ne sera pas de retour avant des mois.
- Un cinglé blanc serait à la tête du culte, mais les railleurs considèrent que « blanc » signifie simplement « métis ».
- Un nouveau conte koori circule selon lequel le Grand Désert de Sable abriterait une fabuleuse cité. Buddaï, un grand vieillard qui dort la tête dans son bras replié, ronfle sous cette cité. Un jour, il se lèvera pour dévorer le monde. Ce conte est attribué à un Koori, Johnny Bigbush, qui travaille pour la Compagnie Maritime Randolph, à Darwin.

L'utilisation des rumeurs

Celles-ci pouvant apporter beaucoup à l'ambiance de ce chapitre, n'hésitez pas à les utiliser. Certaines pourront se limiter à un lieu en particulier, mais d'autres pourraient bien se répandre dans toute la région (ou le pays si quelque chose d'incroyable se préparait !), prenant ainsi plus de consistance.

La Compagnie Maritime Randolph

Ce petit bâtiment se trouve dans les environs, du côté des quais. Le propriétaire, Toddy Randolph, est une brute obèse qui ne se départ de sa mauvaise humeur qu'en compagnie de ses pairs ivrognes. L'entrepôt contient diverses marchandises et de la contrebande. Une dénonciation aux douanes exposerait Randolph à une amende ou à une peine de prison suivant la nature du stock illégal au moment de la perquisition. Randolph dort dans son entrepôt sur une couchette moisie, juste à côté de son bureau à cylindre.

Interrogé à propos de Johnny Bigbush, Randolph répond que le Koori était un faiseur d'histoires et qu'il l'a licencié il y a des semaines de cela. Il pense qu'il est rentré dans son clan, près de la rivière Daly, à peut-être cent cinquante kilomètres au sud. Il ne sait rien de plus sur son employé ou les légendes kooris.

Pendant que les investigateurs discutent avec lui, ils remarquent, sur une réussite de Trouver

Fraternité	Vecteur de transport
Le Culte de la Chauve-souris des Sables	Cie maritime Randolph (Darwin)

Objet Caché, une caisse adressée à la Fondation Penhew à Londres et marquée du symbole du culte de la Chauve-Souris. Elle se trouve au sommet d'un empilement instable au bord du débarcadère. S'ils savent ce qui se cache derrière la Fondation Penhew, l'un d'eux peut discrètement (réussite d'un test d'Agilité à -20%) la bousculer et l'envoyer s'éclater dans la vase en contrebas. S'ils ignorent tout de la Fondation Penhew, une réussite au test de Volonté - 20% se traduit par un faux mouvement qui a les mêmes résultats.

En bas, le bois d'emballage n'a pas résisté au choc et le contenu de la caisse est visible de tous : une idole de bois haute d'environ un mètre. De facture koori, elle est couverte de lignes géométriques blanches et représente une créature humanoïde glabre, si ce n'est d'étranges moustaches épaisses comme des tentacules. Bras et jambes se terminent par des sortes de nageoires. Les yeux sont ronds, avec des facettes irrégulières qui leur confèrent une expression cruelle. C'est une excellente représentation de Cthulhu si l'on considère que l'artiste n'a pu faire poser le dieu.

Randolph, bien sûr, maudit les maladroits et les chasse de sa propriété.

S'ils décident de revenir plus tard pour chercher des indices, ils constatent que Toddy Randolph et l'ouvrier qui lui reste, Billy Burraglong, sont attablés dans un pub plus bas dans la rue ; apparemment, ils en ont pour des heures. Une réussite de Bricolage vient à bout de la serrure, à moins que les investigateurs ne forcent la porte (FOR 10).

Sortilège : Épuiser le Pouvoir

Ce sortilège subtilise des Points de Magie à la cible. Il coûte 1D8 points de SAN. Le sorcier confronte ses Points de Magie à ceux de sa victime sur la Table de Résistance. S'il gagne, il lui vole 1D6 Points de Magie. Sinon, c'est lui qui perd 6 Points de Magie au profit de sa cible.

Extrait du livre de comptes de la Compagnie Randolph - Aide de Jeu AU-02

Utilité de ce document : Outre les interactions présentées dans ce registre, c'est la nature même de certaines marchandises qui devrait attirer l'attention des investigateurs. L'équipement minier et les curiosités technologiques ne devraient laisser aucun joueur indifférent. Cf. l'encadré « Axes, rouages et miroirs », page 55.

Piste	Destinations des marchandises
ADJ-AU-02	Londres : Fondation Penhew
	Australie : Cie maritime Randolph (Darwin/Cuncudgerie)
	Shanghai : Ho Fong Import

UNE LÉGENDE AUSTRALIENNE : LA CITÉ SOUS LE DÉSERT

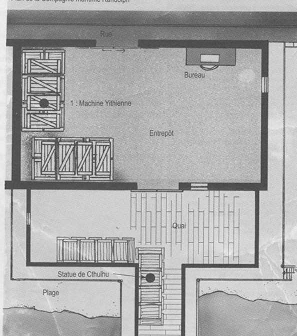
Les réjouissances d'Halloween approchent à grand pas. Comme chaque année, notre rédaction vous propose de redécouvrir une légende australienne de circonstance.

Des rumeurs espacées mais tenaces parmi les natifs et les caravaniers relatent l'existence d'une cité enfouie dans le Grand Désert de Sable. Des voyageurs confirment ces curieuses histoires de boyaux souterrains, de conduits ensablés et de cavernes enfouies. On dit qu'à sa surface, les sables se déplacent malicieusement, invitant l'infortuné explorateur vers d'inquiétantes galeries.

Nul n'a pu formellement rendre compte de l'existence de cette cité. Les volontaires sont généralement découragés par les rumeurs locales. Les conversations au coin du feu y évoquent de mystérieuses disparitions d'hommes et de bêtes. Les récits les plus enfiévrés jurent même l'endroit hanté par des choses malveillantes.

L'arrivée du 31 octobre vous donne une occasion toute trouvée pour partir à la rencontre de cette légende. Pourquoi pas à l'occasion d'un bivouac frissonnant et poétique en bordure de désert ?

Aide de Jeu AU-05
La « cité souterraine »



Plan de la Compagnie maritime Randolph

Professeur David Dodge
(Allié)

Au début de l'aventure, le Professeur David Dodge, archéologue de l'Université de Sydney, se trouve dans la maison de Cowles qui lui a été prêtée.

Dodge a grandi en Australie Occidentale et connaît bien le pays et ses habitants. Il est blond et mesure un mètre quatre-vingts pour quatre-vingts kilos. C'est un homme ouvert et optimiste, aux avant-bras couverts de taches de rousseur.

Dodge est un célibataire de trente-quatre ans qui arrive à la fin de ses cours pour cette année et qui prendrait bien des vacances ailleurs. Il ne sait rien de la Cité car Cowles ne lui a encore rien dit. Dodge est en effet impétueux et se lance dans des aventures d'exploration très rapidement. Prudent, il prendra toutes les précautions d'usage, mais foncera pour découvrir une chose inédite. Dodge essaiera d'accompagner les investigateurs à la Cité si l'opportunité se présente (n'oubliez pas que l'équipe devra inclure une personne compétente en Navigation si elle veut atteindre la cité enfouie). Il ne craint pas de manquer la prochaine rentrée universitaire ; avec une telle découverte, sa carrière sera assurée et il pourra choisir une chaire dans n'importe quelle université ou presque.

Note : Dodge pourrait être recruté en tant que Personnage Joueur.

Professeur David Dodge
Professeur d'archéologie (non-titulaire)

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60%
CON	17	Endurance	85%
DEX	13	Agilité	65%
FOR	16	Puissance	80%
TAI	17	Corpulence	85%
ÉDU	18	Connaissance	90%
INT	17	Intuition	85%
POU	11	Volonté	55%

Valeurs dérivées

Impact	+3
Points de Vie	17
Santé Mentale	55

Compétence spécifique (ou spéciale)

Enseigner	65%

Compétences

Athlétisme	50%
Baratin	45%
Bibliothèque	50%
Conduite : automobile	40%
Crédit	20%
Discrétion	30%

Conseil sur l'utilisation des registres

Pour des conseils sur l'utilisation des registres, reportez-vous à l'Aide de jeu ADJ-NY-17, page 56 (New York)

RANDOLPH Cie

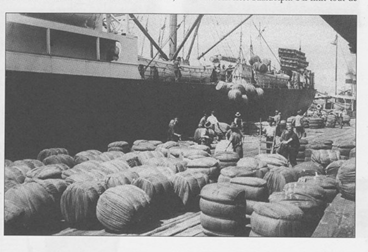
RANDOLPH Cie

Aide de Jeu AU-02 - Extrait du livre de comptes de la Compagnie Randolph (cf livret annexes pour la version complète)

Le seul élément intéressant est rangé dans le bureau à cylindre de Randolph dûment fermé à clé (FOR 5). C'est le livre de compte de l'année 1925, le seul livre de l'entrepôt. Divers envois à un dénommé Mortimer Wycroft à Cuncudgerie y sont enregistrés ; la marque du culte de la Chauve-Souris figure à côté de chacun d'eux. Les livraisons sont transportées par mer jusqu'à Port Hedland, avant de gagner Cuncudgerie par le rail. La même marque figure à côté des envois destinés à Ho Fong Import à Shanghai et de la livraison prévue pour la Fondation Penhew à Londres. Dans ce dernier cas, deux caisses sont enregistrées dans le livre alors que les investigateurs n'en trouvent a priori qu'une.

La marque dans le livre de compte indique les expéditions réalisées pour le compte du culte, qui sont payées double tarif. Randolph avait toutes les raisons de s'énerver quand la caisse est tombée.

Il faut 6D10 minutes pour localiser la seconde caisse, une fouille pendant laquelle divers ivrognes font de bruyants passages devant l'entrepôt. À moins que vous ne jugiez qu'il est temps pour un peu d'action, aucun d'entre eux n'est Randolph. S'il finit tout de



même par rentrer, évitez l'échange de coups de feu ; il reste trop de choses à faire pour perdre la moitié de l'équipe à Darwin.

La seconde caisse contient un étrange appareil tout en axes, rouages et miroirs. Haute de soixante centimètres pour une base de trente centimètres de côté, la chose arbore ce qui semble être un viseur ou une lunette. Il s'agit d'une des machines à contacter les esprits de la Grande Race de Yith. Huston a récupéré cet artefact dans la Cité de la Grande Race. Dans une lettre jointe à l'appareil, il le décrit comme un « outil de repérage à courte portée utilisé par les Yithiens ».

Axes, rouages et miroirs

Un examen de l'engin et un test de Bricolage réussi de moitié permettent à un investigateur de mettre en marche cet appareil autonome. Avant cela, une réussite de Volonté rappelle éventuellement aux investigateurs qu'un programme d'essai est plus facile à conduire en laboratoire que dans un entrepôt et qu'ils devraient attendre pour découvrir ses fonctions. Mais s'il est bel et bien mis en marche et que quelqu'un place son œil dans le viseur, il tombe immédiatement dans le coma. Son esprit remonte le temps jusqu'à l'ère antédiluvienne où la Cité de la Grande Race était florissante, tandis que celui d'un Yithien vient occuper le corps du personnage. L'esprit de celui-ci est piégé dans le corps d'un Yithien pendant 1D4 semaines, ce qui provoque une perte de 3 points de SAN pour chaque semaine de ce séjour.

Le membre de la Grande Race qui s'installe dans le corps de la victime est encore incapable de s'en servir pour parler ou communiquer de toute autre façon. Le visage de l'investigateur est secoué d'étonnantes grimaces et contorsions. Après 1D3+1 jours, l'hôte commence à comprendre le fonctionnement de son nouveau corps et s'entraîne à son usage. Il inspecte le bâtiment qui l'entoure, lit avidement journaux, livres et magazines puis réintègre son lit où il feint l'inconscience, préférant en apprendre autant que possible avant d'interagir avec les créatures du lieu. Il examine son point d'arrivée afin de décider si la récolte potentielle d'informations justifie un transfert de durée normale (cinq ans). Dans notre cas, le Yithien finit par juger que Darwin (ou Port Hedland) n'est pas le centre culturel dont il a besoin, et rentre chez lui après 1D4 semaines.

Quand l'explorateur de la Grande Race retrouve son propre corps, l'investigateur se réveille dans le sien. Il est visité par les mêmes souvenirs éclair que la victime mise en scène « *Dans l'Abîme du Temps* » et, comme elle, retrouve rapidement toute sa mémoire s'il va dans les ruines australiennes de la Cité de la Grande Race. Vous pouvez jouer de ces souvenirs, qui assaillent la victime à chaque réussite spéciale d'un test de Volonté, pour construire une ambiance appropriée ou aiguiller les joueurs. L'investigateur concerné pourra aussi servir de guide à l'équipe quand elle pénétrera dans la vaste cité mystérieuse des Yithiens.

Port Hedland

Le village de Port Hedland est le terminus de la petite ligne ferroviaire qui traverse la région de Pilbarra. D'importants dépôts aurifères ont été découverts dans ces basses collines aplaties. Les exploitations les plus riches se trouvent en tête de ligne, à Cuncudgerie, à cent quarante kilomètres au sud du village portuaire. Les investigateurs passeront certainement par Hedland avant d'atteindre Cuncudgerie, point de départ naturel d'une expédition vers la Cité de la Grande Race.

S'ils sont accompagnés par David Dodge ou détiennent une lettre d'introduction du Professeur Cowles, ils peuvent se faire inviter chez Robert B.F. Mackenzie. Celui-ci indique qu'Arthur MacWhirr, un citoyen respectable et digne de confiance, était absolument convaincu de la réalité de sa découverte dans le désert. Une réussite de Psychologie montre que Mackenzie n'entretient aucun doute à ce propos.

C'est étrange, continue Mackenzie, mais un Américain lui a rendu visite il y a quelques jours et lui aussi s'intéressait aux photographies et notes de MacWhirr. Il n'a pas dit comment il avait appris l'existence de ces documents. Après s'être fait prêter leur presque totalité, « M. John Carver » s'est tout simplement volatilisé. Quel manque d'égards ! Si les investigateurs ont une photographie de Robert Huston, Mackenzie le reconnaît avec force exclamation. Huston ou Carver est son voleur ! Les quatre plaques et le journal de MacWhirr sont les seuls éléments qu'il n'a pu faire disparaître.

S'ils lui font part de leur volonté de s'enfoncer dans l'Outback, Mackenzie peut leur réserver par télégraphe des véhicules et du ravitaillement à Cuncudgerie, ou laisser David Dodge s'en occuper si celui-ci fait partie de l'équipe. Mackenzie a soigneusement mémorisé leur destination précise : 22°3'14" Sud pour 125° 0'39" Est, au tréfonds du Grand Désert de Sable.

Mackenzie est bien trop pris par ses occupations professionnelles pour entreprendre un tel voyage. Arthur MacWhirr prévoyait de retourner sur le site avec une équipe de géomètres, mais il est mort de la grippe fin 1921. Après lui, le projet d'expédition a été repoussé, puis oublié.

Cuncudgerie

L'étroite voie ferrée qui file vers Cuncudgerie ne voit passer qu'un seul train par jour, un convoi de marchandises. Si les investigateurs voyagent sur la voiture plateau, quelques Kooris assis à l'autre bout de la plate-forme les regardent curieusement. Le trajet dure huit heures sous un soleil de plomb. Le pays est sec ; les lits des cours d'eau ne charrient que de la poussière. Des arbres bas bordent certaines des ravines, mais il n'y a rien qui ressemble à une forêt ou même à un bosquet. Aucune ferme non plus. Rien ne bouge pendant le jour si ce n'est trois très grands oiseaux qui planent presque immobiles dans le lointain. Jumelles et lunettes ne permettent pas de les identifier sur cette plate-forme toujours agitée de secousses. Si les investigateurs ont lu le journal de MacWhirr, ces grands volatiles devraient leur donner à réfléchir.

Navigation	45%
Négociation	40%
Premiers Soins	40%
Psychologie	20%
Sciences humaines :	
- anthropologie	40%
- archéologie	65%
- connaissance de l'Outback	70%
- connaissance des Kooris	50%
- histoire	25%
Sciences occultes	05%
Vigilance	60%

Langues

Anglais (Langue maternelle)	90%
Arabe	30%
Grec	20%
Pidgin	10%

Combat

• Boomerang de Guerre	40%
Dégâts 1D8+1	
• Bagarre	60%
• Revolver cal.45	60%
Dégâts 1D10+2	



Toddy Randolph
(Ennemi)

Toddy Randolph est le propriétaire de la compagnie maritime Randolph. Cet alcoolique de quarante-six ans est constamment énervé et passera son temps à râler sur quiconque vient dans son entrepôt.

Cet homme de taille moyenne, obèse et mal vêtu est toujours grossier, même avec ses clients. Son nez rougi et déformé est le signe évident de son alcoolisme chronique.

Toddy Randolph
Entrepreneur alcoolique

Niveau : ordinaire
(cf. tableau p. **306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou p. **206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	50

Compétence spécifique (ou spéciale)

Pester	65%

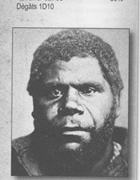
Compétences

Athlétisme	25%
Baratin	40%
Crédit	20%
Discrétion	20%
Métier :	
- comptabilité	35%
- remplir un formulaire	55%
Négociation	50%
Persuasion	20%

Sciences occultes 05%
Vigilance 25%

Langues
Anglais (Langue maternelle) 45%

Combat
- Bagarre 55%
- Revolver cal. 38 50%
  Dégâts 1D10



Billy Burraglong

Billy Burraglong (29 ans) est un homme de main du culte qui travaille pour Toddy Randolph. Billy est un homme de taille inférieure à la moyenne, à la peau foncée et au regard menaçant – bien qu'il baisse souvent la tête pour tenter de le masquer.

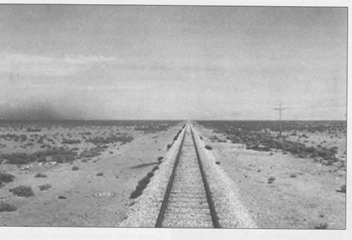
Billy Burraglong
Acolyte secret du culte

Niveau : ordinaire
(cf. tableau p. **306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou p. **206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Points de Magie	10
Santé Mentale	50

Compétence spécifique (ou spéciale)
Défendre le Culte 65%



La ville minière de Cuncudgerie reste affairée même en plein midi. Aux mineurs des exploitations établies viennent s'ajouter une foule de prospecteurs, des milliers de chevaux, chameaux et mules, des centaines de camions et quelques dames de petite vertu qui cherchent l'or à leur manière.

S'ils flânent un peu en ville, les investigateurs peuvent engranger sans grand effort une bonne récolte de rumeurs et fables. Comme de coutume, chaque élément leur coûte une livre australienne en rafraîchissements divers ou une réussite de Baratin, Crédit, Écouter ou Persuasion.

- On trouve, à l'est, des affleurements aurifères sur des centaines, voire des milliers de kilomètres.
- Il y a des serpents mortels dans le désert profond. (Certainement exact, il y en a dans toute l'Australie.)
- Il y a eu un grave accident minier dans l'est, mais la compagnie responsable a payé les politiciens et toute l'affaire a été étouffée. Vingt-cinq hommes ont été tués, dont Derby Dave le Gallois qui avait travaillé pour Mortimer Wycroft. Cela remonte à un petit bout de temps.
- Un Américain complètement cinglé a emmené deux douzaines d'hommes dans la brousse pour creuser un grand puits d'une dizaine de mètres de profondeur. Quand ce fut fait, il leur a donné une grosse prime et les a envoyés à Darwin toucher leur paye. C'était il y a quelque de temps. (Inspiré par le recrutement de mineurs à Cuncudgerie par Huston. Malheureusement, la fin réelle de l'histoire est, en fait, beaucoup plus triste pour les mineurs.)
- Des gardiens de troupeaux qui convoyaient des bœufs sur la piste Canning ont juré que des bêtes grandes comme des ours ont emporté une partie de leur bétail. C'était « il y a peut-être un an ». Les attaques seraient intervenues quelque part à l'est des lacs Percival.
- Les Slattery, qui vivent près des Chutes du Dingo, sont passablement inamicaux ; à éviter.



- Un gentleman américain du nom de John Carver (il ressemble beaucoup au Dr Robert Huston si les investigateurs en ont une photo) a dirigé divers relevés topographiques et fouilles préliminaires le long de la piste Canning, une route du bétail qui marque la limite est du Grand Désert de Sable.
- On a vu un fantôme dans le nord (près des Chutes du Dingo) il y a peu. Il pouvait passer la main à travers les gens sans résistance. (Ce conte particulier est répandu par un vieil homme, Muldoon le Cinglé. Si les investigateurs se montrent intéressés, le sujet est traité plus en détail dans « À la recherche de Bill Buckley », ci-dessous.)
- Trois énormes oiseaux ont été aperçus dans la région depuis deux semaines. Celui qui les aurait vus jure ses grands dieux qu'ils mesurent bien six mètres d'envergure. Il a tiré sur eux plusieurs coups de fusils pour essayer d'en descendre un, mais ils étaient terriblement hors de portée.
- L'Américain qui a fait creuser un puits dans les sables et son compatriote John Carver ne sont qu'une seule et même personne. Il s'est équipé chez Mortimer Wycroft, ici en ville.
- Une tribu étrange, sinistre, de grands Kooris émaciés a été repérée loin à l'est.
- Il y a cinq ou six ans, quelqu'un a prétendu avoir trouvé de gros blocs taillés dans le désert. Il disait que ce n'était pas du travail abo. Et il a payé à boire à tout le pub pour prouver ses dires. Le conteur a 20% de chance de se souvenir que l'homme s'appelait MacWhirr.
- Il y a une cité souterraine dans le désert. Divers accès existent, mais les sables se déplacent sans cesse et les points d'entrée sont tour à tour enfouis ou exposés. Elle est hantée par des choses malveillantes.

À la recherche de Bill Buckley

En prêtant l'oreille aux rumeurs qui courent à Cuncudgerie, les investigateurs ont peut-être entendu parler de l'étrange fantôme des Chutes du Dingo. Ce spectre est celui de Bill Buckley, assassiné par les Slattery il y a des années de cela. Son histoire complète est traitée dans « Le Fantôme de Buckley », mais nous avons réuni ici les éléments que les personnages peuvent découvrir à son sujet à Cuncudgerie.

S'ils ne s'intéressent pas immédiatement à l'étrange cas de Bill Buckley, ils le feront peut-être plus tard, après avoir rencontré son spectre aux Chutes du Dingo.

Muldoon le cinglé

Muldoon est à l'origine des contes sur le fantôme. On peut le trouver au Cuncudgerie Grand (son pub), essayant de noyer dans la boisson les souvenirs de cette terrifiante apparition nocturne. Il est passablement abruti par l'alcool, mais une bonne dose de sympathie, chaleur humaine et patience permet d'obtenir son histoire.

Il y a quatre nuits de cela, il campait dans un endroit appelé les Chutes du Dingo. Il est bien incapable d'expliquer le nom de ce lieu puisqu'il n'y a là ni chute ni dingo, juste un trou d'eau où il a bu. Il s'est ensuite installé à proximité pour la nuit, un lieu bien désolé pour allumer son feu mais certainement préférable à la compagnie des seuls habitants du cru, un ivrogne fou et ses deux cinglés de fils.

À peine s'était-il endormi qu'une lueur le réveillait. Il pensa d'abord aux Slattery venus le chasser, le dépouiller ou pire, mais la chose qui approchait était incomparablement plus horrible et tout à fait inhumaine. L'apparition, traversée de lueurs rouges et blanches, était à l'image d'un homme, d'une victime du bûcher : les chairs pendillaient des os, les yeux fixes rissolaient dans leurs

Compétences

Athlétisme	50%
Conduite : automobile	10%
Discrétion	50%
Psychologie	20%
Sciences humaines :	
- culture koori	30%
Sciences occultes	05%
Vigilance	60%

Langues

Pidgin (Langue maternelle)	45%

Combat

Il porte trois dagues sur lui, mais préfère les lancer

• Gourdin du Culte	50%
Dégâts 1D10+2	
• Dague	70%
Dégâts : 1D4+2 + imp	
• Bagarre	70%

Grimoire : Contacter Nyarlathotep (l'Avatar Chauve-Souris), Épuiser le Pouvoir et, au choix, Flétrissement ou Signe de Voor



Muldoon le cinglé

(Indépendant/neutre)

Muldoon est un alcoolique notoire et irrécupérable, ainsi qu'un bougre un peu simple d'esprit. Cet homme d'une soixantaine d'années (l'âge est difficile à déterminer) passe son temps à se saouler, principalement pour oublier ce qu'il

a vécu. Le reste du temps, il mendie un peu, fait de petits boulots et dort dehors la nuit là où il peut.

Muldoon n'est pas très propre et ses habits, comme lui, ne sentent pas très bon. Il mesure environ un mètre soixante-dix et est assez négligé avec sa barbe poivre et sel.

Il sera toujours prêt à raconter son histoire à qui sera prêt à lui accorder de l'attention et s'il sent un véritable intérêt le concernant, mais il risque de devenir difficile à suivre s'il a déjà pas mal épongé. Les caractéristiques de ce personnage ne sont pas fournies car elles n'ont pas d'importance. En cas de nécessité, des jets de Psychologie permettront de révéler que Muldoon croit toujours ce qu'il dit et qu'il ne ment jamais.

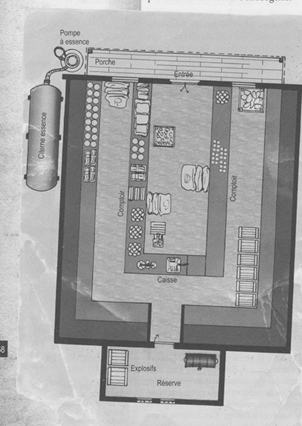
orbites et la bouche s'ouvrait sur un hurlement d'autant plus horrible qu'il était silencieux. Cette abomination s'avançait vers Muldoon.

Il raconte son courageux combat contre la monstruosité à l'aide d'un malheureux bâton. C'est un mensonge. En fait, il s'est enfui mais ne l'admet en aucune circonstance. Une fois le soleil haut dans le ciel, il est revenu furtivement prendre ses affaires et il est reparti aussitôt sur la pointe des pieds. Muldoon n'en sait pas plus.

Si les investigateurs provoquent une bagarre (douter de la parole de Muldoon est suffisant), utilisez pour lui les caractéristiques de Frank Slattery (cf. page 91).

Journaux

Il n'y a ni journaux ni archives à Cuncudgerie, mais un télégraphe au Bureau des Mines. Si les investigateurs ont, à Perth ou à Sydney, un contact capable de faire des recherches pour eux, ils apprennent par retour de télégramme qu'un Bill Buckley a disparu il y a de cela dix ans. Il a été vu pour la dernière fois à Cuncudgerie.



Plan de la boutique d'équipements de Mortimer Wycroft

Vern Slattery, son meurtrier, ne doute pas que la disparition de Buckley est passée complètement inaperçue. S'il apprenait le contraire, il se soûlerait sur-le-champ, car un des trous qu'on appelle Chutes du Dingo sert de sépulture au malheureux Buckley.

Rumeurs

En plus de celles des journaux...

Quelques habitants de Cuncudgerie se souviennent éventuellement de Bill Buckley, le seul homme à s'être rendu volontairement aux Chutes du Dingo. Il s'était persuadé tout seul que l'endroit recelait un dépôt aurifère. Il a laissé l'image d'un joueur d'harmonica et d'un bon buveur (ce qui signifie qu'il payait régulièrement sa tournée, un moyen rapide mais coûteux de se faire apprécier). Buckley n'est jamais revenu à Cuncudgerie. Il est peut-être mort dans le désert ; nul ne le sait. La plupart des gens du cru connaissent Vern Slattery, mais n'ont pas de raison de faire le lien avec Buckley. Ils mentionnent éventuellement les Slattery comme une étape possible, bien que la plupart craignent l'ivrogne et ses fils comme la peste et préfèrent faire un détour quand ils les aperçoivent.

Quelques Kooris locaux ont vu le fantôme de Buckley et savent qu'il s'agit d'un homme blanc torturé. Ils n'ont jamais allumé de feu là-bas et ne connaissent donc pas sa forme furieuse. Ils ont entendu la terrifiante fable de Muldoon, mais s'imaginent que le pauvre idiot était assez saoul pour voir tout ce que lui dictait sa peur ou qu'il a rencontré un « yowie », une créature mythologique australienne.

La boutique d'équipements de Mortimer Wycroft

Les étagères instables derrière le grand comptoir en U sont bourrées de salopettes, ustensiles de cuisine, bottes, cordes, chaînes, câbles, casques et lampes de mineurs, sous-vêtements, lampes à arc, flashs, batteries, pièces détachées de camions, treuils et poulies, moteurs et pièces de rechange, conserves, pics, kits de triage et bien plus encore. Un appentis adjacent renferme étais, sacs de ciment, rails de fer, voiturettes de mines, etc. Un autre, séparé du bâtiment principal, abrite les caisses de dynamite, détonateurs et mèches. Une pompe à essence implantée devant la boutique est alimentée par une cuve enterrée de deux mille cinq cents litres.

Les trois Kooris qui paressent à côté de la boutique comprennent assez l'anglais pour servir à la pompe. Quelques gestes et les mots « Mortimer Wycroft »

obtiennent aussi satisfaction : le vieil homme sort de son arrière-boutique (cf. ci-contre). Une réussite de Trouver Objet Caché permet de déceler une spirale et une chauve-souris tatouées sur le biceps gauche du plus grand des Kooris. Mortimer Wycroft n'est guère coopératif. Interrogé à propos de Derby Dave le Gallois, il dit ne rien savoir, si ce n'est que l'homme était un mauvais mécanicien et qu'il n'a eu que ce qu'il méritait. Il prétend n'avoir jamais entendu parler de John Carver, même si une réussite de Psychologie montre qu'il ment. S'il s'en souvient (50% de chance), il mentionne ces questions sur John Carver la prochaine fois qu'il rencontre Robert Huston.
Il n'y a rien qui concerne le Mythe dans la boutique ou les appentis. À l'étage, l'appartement de Wycroft ne contient guère qu'un lit, un fourneau, une commode, une penderie, une glacière (il y a une petite fabrique de glace à Cuncudgerie) et un porte-chapeaux. Wycroft ne conserve que ses factures et reçus. Il cache son argent dans un bocal à biscuit qui renferme actuellement 1D6 x 10 livres australiennes. Il garde un fusil sous le comptoir de sa boutique. La nuit, il l'emporte dans sa chambre pour le poser à côté de son lit.
Sous son lit, sont cachés un pot de fard noir et un livre en anglais, Merveilleuses Intelligences, de James Woodville (cf. ci-dessous). Usé par les relectures incessantes de Wycroft, cet ouvrage est une première édition qui vaut bien cinq cents livres. Wycroft poursuivra sans relâche quiconque s'empare de son précieux livre (pour le tuer).

Merveilleuses intelligences

Ouvrage écrit par James Woodville, un Anglais du XVIIe siècle.
L'auteur s'y couvre lui-même d'ennuyeuses félicitations, y donne des explications contournées de ses singulières pratiques sexuelles (l'emploi de corsets péniens, pour citer la moindre) et décrit la Grande Race de Yith. Les données réunies pour le gardien dans le livre de règles résument assez bien ce dernier contenu. Cet ouvrage du Mythe évoque aussi une guerre affreuse avec des êtres tueurs qui sifflent au fond des cavernes noires, et hantent des tours de basalte sans fenêtre.

Langue : Vieil Anglais (XVIIe siècle)
Lieu : Sous le lit de Mortimer Wycroft
Complexité : Délicat (30%)
Durée : Semaines
Mythe : 3
SAN : 1
Sortilèges : Aucun

Le Grand désert de Sable

Dans le désert, survivre est déjà une aventure en soi. Et de nombreuses rencontres attendent les investigateurs dans leur voyage vers la Cité de la Grande Race, des rencontres parfois terriblement dangereuses.

Survivre dans le désert

Un humain de TAI 10 ou 11 doit boire chaque jour au moins quatre litres d'eau et consommer un supplément de sel pour résister à la fournaise du désert. Coups de soleil et insolations sont ses pires ennemis. À pied, mieux vaut voyager de nuit, en début de matinée et fin d'après-midi. En ne se déplaçant qu'à la fraîche pour se reposer



Mortimer Wycroft
(Ennemi)

Mortimer Wycroft est un agent du culte plutôt qu'un adorateur. A quarante-huit ans, il aide les adorateurs de la Chauve-Souris pour satisfaire son amour malsain de la Cité de la Grande Race. Initié du culte, il ne porte pas de tatouage et se sert du fard noir caché sous son lit pour tracer le symbole du culte sur son corps.
Les Kooris appellent Wycroft l'Homme Mort en raison de son teint : il a la peau aussi blanche que le ventre d'un lézard. Des yeux caves et une allure squelettique renforcent cette image cadavérique. Son affaire d'équipements marche mal mais cela ne semble pas le préoccuper. Trois Kooris l'assistent ; ils prétendent ne pas parler l'anglais. Wycroft parle leur langue (le kariera). Il lui arrive souvent de fermer boutique et de s'enfoncer vers l'est avec un plein camion d'équipement. Son absence dure parfois des semaines. Généralement, lui et ses hommes restent dans le bâtiment qui abrite son commerce. Il dort à l'étage, tandis que les trois Kooris dorment dans la boutique. Celle-ci occupe tout le rez-de-chaussée d'une construction mal entretenue de la bordure extérieure de Cuncudgerie.

Il n'est pas vraiment nécessaire de recourir aux tests de Psychologie pour se faire une idée de sa santé mentale : l'homme est très avancé dans la démence. Il se rend à peine compte de sa propre existence. Il préfère éviter les empoignades, à moins que son précieux livre ne soit en danger. Il ne vit plus que pour ses voyages vers la cité où vivait autrefois la Grande Race. Son rêve le plus cher serait d'échanger son esprit avec un membre de celle-ci, mais aucun Yithien ne le considère comme un spécimen acceptable.

Les « boys » de Wycroft sont des adorateurs. Ils portent de petits couteaux à leur ceinture et leurs boomerangs sont généralement à portée de main. Ils préfèrent se servir de leurs gourdins de culte, mais ne disposent pas de potion de maladie. Quand ils voyagent vers la cité sous les sables, ils gardent près d'eux toutes leurs armes. Ils peuvent décider d'attaquer les investigateurs, sans en avertir Wycroft, à Cuncudgerie même. Si Wycroft remarque que les personnages suivent ses deux camions vers la cité enfouie, il ordonne au trio de les attaquer, peut-être à la lance et au boomerang. Ces trois Kooris protègent Wycroft sur l'ordre du culte, mais ils le tueraient aussi bien s'ils recevaient de nouvelles instructions.

Que l'équipe s'intéresse ou pas à Wycroft, celui-ci part bientôt pour la cité enfouie de manière à ce que sa petite force soit disponible s'il devait y avoir des combats. Elle peut constituer une réserve, plus ou moins utile suivant le succès des investigateurs, ou leur offrir une première victoire facile.

Mortimer Wycroft
Fantôme de son vivant

Niveau : ordinaire
(cf. tableau p. **306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou p. **206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	25

Compétence spécifique (ou spéciale)

Paraître fantomatique & dément	55%

Compétences principales

Athlétisme	25%
Discrétion	20%
Sciences occultes	05%
Vigilance	40%

Compétences

Conduite :	
- automobile	30%
- engin lourd	20%
Métier : comptabilité	25%
Crédit	15%
Sciences formelles : électricité	15%
Mythe de Cthulhu	06%

Langues

Anglais (Langue maternelle)	50%
Kariera	15%
Pidgin	30%

Combat

• Fusil de Chasse Cal. 12 (double-canon) Dégâts 4D6	45%



pendant la chaleur, le voyageur conserve son eau et sa température interne. S'il ne se trouve qu'à quelques jours des secours, il peut se passer de nourriture tant qu'il a de l'eau. Pour des trajets plus longs, il doit chercher à se nourrir sur le terrain, ce qui va beaucoup le ralentir et accroître ses besoins en eau.

Les rencontres du désert

Pendant leur équipée dans l'Outback, les investigateurs ont, chaque jour, 50% de chance de faire une rencontre. Quand cela se produit, lancez 1D6. Ne faites pas intervenir deux fois la même circonstance. Si vous préférez mieux contrôler les événements, épargnez-vous tout test de dés et choisissez les rencontres.

1D6	Résultat
1	Un serpent : une vipère tueuse ou un serpent tigre
2	Un Mimi
3	Un prospecteur
4	1D3 chasseurs kooris
5	Un feu de brousse
6	Une tempête de sable

Serpents

Voir description dans l'animalerie, page 15.

Mimi

Pour les caractéristiques, voir dans les Créatures du Mythe, page 78.

Les Mimis sont des êtres-esprits du Temps du Rêve australien. Plus grands que des humains et légers comme des plumes, ce sont de vieux ennemis des Polypes Volants, comme de juste pour des créatures si vulnérables au vent. Ils n'interviennent pas nécessairement dans ce scénario, mais s'ils choisissent de le faire, ils sont capables de conduire les investigateurs à l'intérieur de la cité enfouie sans qu'ils aient à affronter les gardes postés à l'extérieur. Les Mimis ne sont pas altruistes par essence et leur aide correspond toujours à une nécessité.

Le culte relancé par Huston et ses activités dans la Cité de la Grande Race les inquiètent. Ils ont quitté en force le Temps du Rêve pour fermer de nouveau les accès à la cité ou, au moins, éliminer certains des Polypes Volants. Mais c'est une chose qu'ils ne peuvent faire eux-mêmes ; un unique Polype Volant pourrait ravager tout un groupe de Mimis.

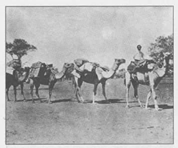
En revanche, des humains pourraient faire quelque chose. Les Mimis surveillent les investigateurs pendant qu'ils s'enfoncent dans leur désert. Si plus de la moitié d'entre eux portent visiblement des armes (fusil ou arme de poing de gros calibre) et que plus de la moitié d'entre eux appartiennent au sexe fort (les Mimis n'accordent que peu de confiance aux capacités combatives des femelles), ils décident de les contacter. À un moment bien choisi, un Mimi sort de derrière un rocher pour faire face aux voyageurs, ce qui leur inflige une perte de SAN de 0/1D6 points. Il s'abstient de tout geste hostile.

Toute forme d'hostilité provoque sa fuite. Si les investigateurs cherchent plutôt le contact (l'offre d'une patate douce ou d'une sucrerie serait une parfaite entrée en matière), ils sont compris. La réponse prend une forme bien étrange : d'une main incroyablement rapide, le Mimi se met à peindre sur les rocs avoisinants. À travers ces dessins, il les invite à le suivre chez lui. S'ils acceptent, il fend un boulet rocheux du bout du doigt et s'avance à l'intérieur. Les investigateurs qui souhaitent

le suivre doivent entrer à leur tour avant que vous ne leur demandiez pour la troisième fois s'ils y vont ou pas. Le Mimi n'accepte que l'équipe au grand complet. Si un seul s'abstient, il renonce à emmener les volontaires. Si les investigateurs suivent le Mimi, ils sont assaillis d'impressions très étranges et voient le paysage comme s'ils se déplaçaient très haut au-dessus du sol. Ils finissent par être tellement désorientés qu'ils perdent 0/1D4 points de SAN, mais se retrouvent soudain dans une caverne pleine d'autres Mimis. Pour la suite, voir *La caverne des Mimis*, page 76.

Prospecteur

L'homme, usé par le désert, est juché sur un chameau. Il explique qu'il quitte la région qui s'étend à l'est car il s'y passe des choses étranges. Le sol tremble. Des nuées de chauves-souris envahissent parfois le désert. Les Kooris disparaissent. Il dit préférer rejoindre Meekatharra et la civilisation ; ici, c'est l'enfer.



Kooris

Ces hommes essaient d'éviter l'équipe. Il leur est arrivé d'essuyer des coups de fusil dans le passé et ils ne tiennent pas à renouveler l'expérience. Si l'équipe sait les rassurer,



Dessin de Polype volant tracé dans le sable

ils révèlent, par signes ou en pidgin, qu'ils ont entendu parler du culte de la Chauve-Souris. Ils savent aussi que la zone où se rendent les investigateurs est dangereuse et préfèrent l'éviter. Ils ont entendu dire que la chauve-souris, Ngunung-Ngunnut, était revenue sous la forme d'un homme blanc. Des dons en nourriture et tabac sont récompensés par des renseignements supplémentaires. Les Kooris dessinent dans le sable d'étranges traces (celles d'un Polype Volant ; cf. l'illustration, page 74) et le symbole du Culte, celui qui est tatoué sur le corps de tous les adorateurs.

Feu de brousse

Les flammes d'un feu de brousse se dirigent vers l'équipe. Au loin, tout le monde peut voir qu'elles sont parfois hautes d'une dizaine de mètres. Les investigateurs peuvent essayer de rivaliser de vitesse avec le feu pour se réfugier sur l'un des lacs desséchés,

Trois Kooris : Lynn, Shannon et Janice

Niveau : ordinaire
(cf. tableau p. **306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou p. **206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	11
Santé Mentale	0

Compétence spécifique (ou spéciale)

Protéger Wycroft sans trop réfléchir	60%

Compétences principales

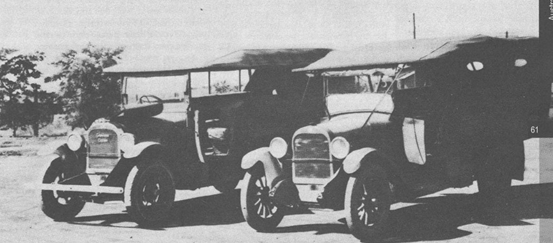
Athlétisme	15%
Crochetage	20%
Discrétion	75%
Sciences occultes	05%
Vigilance	25%
Mythe de Cthulhu	05%

Langues

Kariera (Langue maternelle)	40%
Anglais	20%
Pidgin	35%

Combat

• Gourdin du Culte Dégâts 1D10+2	60%
• Dague Dégâts 1D4+2 + imp	60%
• Boomerang de Guerre Dégâts 1D8+2	65%





ou foncer dans l'autre direction pour traverser les flammes au plus vite.

S'ils se décident pour une course de vitesse, chacun des conducteurs doit réussir un test de Conduire. Un échec se traduit par l'explosion d'un pneu ; un 96 ou plus, par le passage à grande vitesse sur un rocher trop saillant et un essieu brisé. Dans les deux cas, le lac est atteint à temps. Le pneu doit être changé mais l'essieu brisé ne peut être réparé : désormais, il va leur falloir voyager à pied ou trouver un autre moyen de transport.

Si les chauffeurs cherchent plutôt refuge de l'autre côté des flammes, chacun doit réussir un test de Conduire et un test de Vigilance (pour repérer un passage favorable dans le mur de flammes). Un échec se traduit par la perte du véhicule. Le camion passe bien le mur de flammes, mais il prend feu aussitôt après. Les passagers doivent l'évacuer de toute urgence et ne sauvent que le matériel qu'ils ont saisi en sautant à terre.

Tempête de sable

Une tempête de sable approche. Elle oblige les investigateurs à s'arrêter pendant trois heures. Quand elle se calme, les carburateurs des deux camions sont complètement ensablés et doivent être démontés et nettoyés. Au total, la tempête ralentit l'expédition d'une bonne journée et efface complètement toute trace que pouvait suivre l'équipe.

Quelle que soit la personne chargée de l'intendance, les investigateurs se retrouvent à bord de deux excellents petits camions Daimler avec du ravitaillement pour six semaines. Ils devront renouveler l'eau aux puits qui bordent la piste Canning, une voie utilisée pour convoyer les bœufs du Kimberly vers les villes de Wiluna et Kalgoorlie dans le sud.

Il faut au moins quatre jours pour atteindre les coordonnées fournies par Mackenzie. Effectuez quatre tests sur la Table des Rencontres du Désert, page 60, ou choisissez simplement celles qui lui semblent les plus appropriées.



Sur des centaines de kilomètres, le caractère désolé du paysage ne fait que croître. Pendant le jour, la chaleur et la poussière ne laissent aucun répit, alors que la nuit la température chute brutalement. Dans leurs sacs de couchage, les investigateurs peuvent contempler frileusement des cieux inconnus où domine une constellation étincelante, la Croix du Sud. La fin de la chaleur s'accompagne d'un ciel d'une étrange clarté ; aubes et crépuscules sont d'une beauté poignante.

Il n'y a pas grand-chose à voir hormis les buissons, la poussière et le roc. Les hauteurs d'une centaine de mètres ou plus figurent généralement sur les cartes à grande échelle et portent parfois un nom. Il n'y a aucun cours d'eau. De loin en loin, les investigateurs croisent les traces d'une caravane de chameaux ou de véhicules. David Dodge affirme qu'il est impossible de savoir à quand elles remontent ; le désert est si sec qu'elles peuvent rester visibles pendant des années.

Pourtant, deux à trois fois par jour, ils aperçoivent les fumées de feux lointains. Dodge explique que les Kooris se servent de ces feux tant pour piéger le gibier que pour le

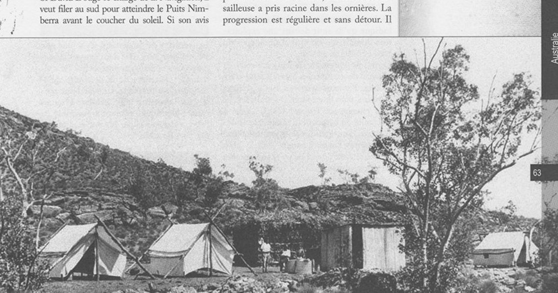
cuire. Il ajoute que dans ce paysage désespérément plat, les fumées servent souvent de point de repère à ceux qui doivent franchir de longues distances.
Une fois, après avoir franchi une crête, ils découvrent d'étranges formes coniques coiffées de rocs lisses et aplatis, une fantaisie de l'érosion. Une autre fois, ils rencontrent un énorme boulet de grès rouge poli par le vent et percé d'un fantastique trou tourbillonnant. Cette pièce d'art moderne se dresse derrière une autre crête, à mi-pente, magnifiquement éclairée par le soleil levant.

La route de Wycroft

Même si le voyage est abondamment émaillé de crevaisons, durites qui fuient et autres incidents techniques mineurs, il faut reconnaître que Dodge joue à merveille son rôle de guide. Le troisième jour, l'équipe a la surprise de tomber sur ce qui semble bien être une piste fréquentée. De nombreux véhicules l'ont empruntée dans les deux sens ; c'est la piste utilisée par Wycroft pour rejoindre la Cité de la Grande Race. Wycroft suit diverses routes pour quitter ou regagner Cuncudgerie mais, à cette distance de la civilisation, il s'en tient à un tracé unique à travers les dunes et les lacs desséchés. Les Kooris de Huston patrouillent sur cette piste et prennent en embuscade tout groupe de faible importance qui voudrait la suivre.
Si les compétences en Navigation des investigateurs ne leur permettent pas de trouver leur chemin vers la cité enfouie, certains indices découverts sur la piste de Wycroft peuvent les inciter à la suivre. Ils s'enfoncent alors vers le nord en plein Grand Désert de Sable. S'ils continuent de suivre cette piste, elle repique ensuite à l'est sur une centaine de kilomètres avant d'atteindre le puits creusé par Huston dans la cité sous les sables.
Si David Dodge se charge de la Navigation, il veut filer au sud pour atteindre le Puits Nimberra avant le coucher du soleil. Si son avis l'emporte, lisez la suite ; en revanche, si les investigateurs préfèrent la piste du nord, passez directement à *L'Embuscade,* page 66).
Le Puits Nimberra est un bassin d'eau saumâtre. Toutes sortes d'animaux sauvages, dont certains serpents extrêmement venimeux, viennent subrepticement s'y abreuver entre le crépuscule et l'aube. Des investigateurs avertis installeront donc leur camp à bonne distance. C'est à ce puits que l'expédition rejoint la piste Canning. Il n'est pas difficile de repérer les traces du passage du bétail. Dodge rappelle que la bouse séchée est un excellent combustible. Plusieurs membres de l'équipe peuvent se relayer pour faire bouillir de l'eau toute la soirée afin de réapprovisionner le stock d'eau potable.

Le camp de la mort

Au matin, si l'équipe suit effectivement la piste Canning vers le nord-est, elle va devoir la quitter pour filer plein nord, à travers les dunes, vers la position indiquée par MacWhirr. Entre les puits Mallowa et Nibil, tout le monde remarque les traces d'un bon nombre de véhicules qui font exactement cela. La piste ainsi dessinée entre les collines de sable est tout aussi praticable qu'on peut l'espérer dans cette région de l'Australie et semble bien se diriger vers les coordonnées fournies par Arthur MacWhirr.
Si Dodge est avec les investigateurs, il est d'avis que cette piste est une aubaine à ne pas négliger et, avec leur accord, les puissants Daimlers s'enfoncent en cahotant dans un désert toujours plus vide. (Sinon, l'expédition poursuit sa route jusqu'au puits Bungabinni et trace sa propre piste vers la cité enfouie. Elle s'épargne alors l'épisode du camp de la mort qui commence maintenant.)
La piste n'a pas été utilisée depuis longtemps. Des vagues de sable la coupent en plusieurs endroits. Parfois, une herbe broussailleuse a pris racine dans les ornières. La progression est régulière et sans détour. Il





n'y a aucun signe des blocs cyclopéens figurant sur les photos de MacWhirr, mais le terrain est tout à fait semblable. En deux heures, l'équipe parcourt une soixantaine de kilomètres vers le nord, puis la piste s'arrête.

Un camp de mineurs

Au pied d'une saillie rocheuse de cinq, six mètres de haut, sont regroupés une douzaine de tentes, plusieurs grandes piles de caisses, divers tubes et pièces mécaniques, un cabanon marqué « Explosifs » et un petit bâtiment intact surmonté d'un volumineux mécanisme. Un vieux camion Ford est garé à l'extrémité de la rangée de tentes, tordu et brisé comme si un géant lui avait marché dessus. Une réussite de Sciences de la terre : géologie, d'Intuition ou de Connaissance indique qu'ils sont devant une exploitation minière quelconque. Toujours aucun bloc curviligne en vue.

Quand ils descendent de leurs véhicules, ils trouvent des os humains parmi le sable et les cailloux. Plusieurs squelettes sont à peu près complets, mais beaucoup d'os sont brisés.

Une réussite de Trouver Objet Caché à proximité du bâtiment se traduit par la découverte d'un gourdin de soixante-quinze centimètres, à moitié enterré dans le sable. L'extrémité est hérissée d'un grand nombre de petites dents blanches. Une réussite de Sciences de la vie : histoire naturelle détermine que ces dents appartenaient certainement à de grandes chauves-souris.

Le puits de mine

Le petit bâtiment de bois protège l'entrée d'un puits de mine. Le mécanisme sur le toit, un moteur et un treuil, actionne un petit monte-charge actuellement en surface. Le faisceau d'une lampe torche ou le son d'une pierre jetée révèle simplement que le puits est très profond. Une réussite de Bricolage suffit à mettre en marche le moteur à essence de l'ascenseur. Une autre réussite permet de se rassurer sur l'état du câble, du treuil et de la nacelle. Tout est parfaitement sûr et en état de marche. Le monte-charge peut être commandé de l'intérieur.

Si les investigateurs font descendre l'ascenseur, celui-ci s'arrête sur des rocs éboulés à une soixantaine de mètres de profondeur. Une réussite de Sciences de la terre : géologie diagnostique un effondrement ; l'étayage n'est peut-être pas aussi solide qu'il y paraît. Le retour en haut est la seule issue.

L'appentis aux explosifs

La serrure a été brisée et il n'y a plus rien à l'intérieur, si ce n'est deux grosses caisses vides. Ces emballages portent les caractéristiques détaillées de la dynamite qu'ils ont autrefois contenue. Chaque boîte renfermait quarante-huit bâtons. D'autres caisses identiques traînent à proximité de l'abri, vides, usées par le vent et à moitié remplies de sable.

La tente intacte

Toutes les tentes ont été sauvagement ravagées. Seule l'une d'elles a été soigneusement recousue. Elle renferme des vêtements, des allumettes intactes, des conserves (vides et pleines), plusieurs lanternes, du pétrole et d'autres équipements domestiques. C'est le seul endroit du camp qui semble avoir été récemment habité.

La source

Une réussite de Trouver Objet Caché ou Sciences de la terre : géologie attire l'attention sur un autre point intéressant du camp. Sur la paroi rouge qui domine les tentes, se détache une tache sombre. Une source minuscule coule au centre. Le filet d'eau a tout juste le diamètre d'un clou et alimente une bassine émaillée blanche fixée dans le roc. L'eau qui déborde disparaît dans une crevasse pour ne plus réapparaître. Elle est claire, fraîche et pure.

Les alentours

S'ils font un tour dans les environs, les investigateurs remarquent, sur une réussite de Trouver Objet Caché, une étrange suite de traces. Les empreintes démarrent soudain au milieu du sable pour s'interrompre brusquement un peu plus loin, comme si quelque chose avait atterri là et marché un peu avant de s'envoler de nouveau. Une réussite de Pister détermine qu'il s'agit de traces fraîches. Chaque empreinte comporte cinq doigts énormes, de près de deux mètres de long. Une réussite de Mythe de Cthulhu suggère qu'elles ont pu être laissées par des Polypes Volants.

Dans la direction de la cité

Si l'équipe essaie d'atteindre les coordonnées indiquées par MacWhirr à partir du camp, elle se heurte à une barrière rocheuse et à des étendues de sable mou qui bloquent toute progression des véhicules. Cette barrière court sur deux heures tant vers le nord que le sud. Une fois contournée, la progression vers l'est se poursuit sans problème. Que les investigateurs choisissent d'arriver par le nord ou le sud, ils rencontrent dans chaque cas des traces de véhicules qui les emmènent exactement aux coordonnées recherchées. *L'Embuscade* décrite page 66, est susceptible de prendre place dans un cas comme dans l'autre.

Jeremy Grogan

Alors que l'équipe vient de terminer son exploration des lieux, des jappements se font entendre de l'autre côté du camp. Peu après, les investigateurs distinguent une demi-douzaine de silhouettes canines qui les observent du sommet d'une dune. Un sifflement humain retentit et les animaux disparaissent derrière le monticule de sable. Pour poursuivre la meute, les investigateurs doivent d'abord escalader la pente de sable. Arrivés en haut, ils trouvent les traces laissées par les chiens. Un peu plus bas, de l'autre côté de la dune, les empreintes de pattes se mêlent à celles de pieds chaussés. La piste n'est pas difficile à suivre et, quelques minutes plus tard, le groupe rejoint une meute de chiens brun-rouges qui entoure un homme vêtu de ses seules chaussures de ville. Il se tient au milieu d'un cercle d'un mètre cinquante de diamètre, délimité par des cailloux posés sur le sable.
« Arrière, créatures de Satan ! Disparaissez ou gare ! » hurle l'homme (Jeremy Grogan).
« Mes amis vont vous mettre en pièces ! »
Et, de fait, les dingos commencent à prendre position de chaque côté de l'équipe, muscles tendus, prêts à bondir à l'attaque.
Une réussite de Baratin, Crédit, Persuasion ou Psychologie rassure l'homme sur les intentions des arrivants. Si ces derniers font preuve d'un peu de patience, il finit par raconter son histoire.
S'il se sent menacé, les dingos réagissent à sa peur en attaquant toutes dents dehors. Dès qu'un investigateur est tué ou sérieusement mis à mal, il rappelle les chiens et attend le départ des intrus. S'ils restent là, il lance sur eux les chiens encore et encore, chaque nouvelle attaque éliminant un membre du groupe.
Le cercle de pierre n'a de signification que dans l'imagination de Grogan. Mais si on lui tire dessus, les dingos attaquent immédiatement pour tuer le tireur.

Le témoignage de Jeremy Grogan
Aide de jeu AU-06

Utilité de ce document : Ce témoignage permet l'identification de Carver comme étant le Docteur Huston et, croisé avec les clichés de Mc Whirr (disponibles à New-York, cf. l'aide de jeu ADJ-NY-16, page 54), met les investigateurs sur la piste de la localisation de l'entrée de la Cité.

Réponses supplémentaires

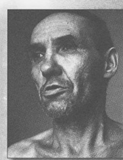
Si on l'interroge à ce sujet, il pense que Carver a pris le camion, la dynamite et le reste du ravitaillement, mais il ne sait pas où il est allé. Les dingos ont, à plusieurs reprises, protégé Grogan d'une bande de Kooris apparemment décidés à le tuer. Ces horribles gens portent des gourdins hérissés de dents minuscules. Depuis que les dingos en ont dévoré deux, les autres ont renoncé à s'approcher.

Un petit secret

Grogan a raison à propos des dingos. La folie et la solitude ont donné de la consistance à ses rêves. Il ignore complètement comment il a pu faire passer ces animaux du rêve à la réalité et se trouve bien incapable de renouveler volontairement l'expérience. Les dingos sortent du Temps du Rêve ou, peut-être, des Contrées du Rêve. Ils n'appartiennent pas à ce monde et sont insensibles aux attaques matérielles.

L'embuscade

Alors que l'expédition approche enfin, par le nord ou le sud, de l'entrée de la cité enfouie, elle pénètre dans une gorge où des Koo-



Jeremy Grogan

Jeremy Grogan est un homme entre deux âges (36 ans), mineur de son état, à la peau burinée par les longues expositions au soleil. Il se promène invariablement nu, excepté ses chaussures. Son regard ne permet aucun doute sur sa santé mentale : Grogan est fou.
Ses propos précipités sont entrecoupés de silences qui durent de quelques secondes à quelques minutes. C'est un homme rusé. Une réussite de Psychologie souligne que, d'ordinaire, il n'est pas quelqu'un à qui l'on peut se fier mais, pour les choses importantes, quelque chose l'oblige à s'en tenir à la vérité. Si l'on excepte les dingos, qui resteront une énigme, la source est la seule autre trace de son talent pour le Rêve. Harcelé de questions, il devient boudeur jusqu'au mutisme, mais les investigateurs qui s'arment de patience et restent avec lui assez longtemps obtiennent toute son histoire.

Jeremy Grogan
Mineur dément et puissant rêveur

Niveau : ordinaire
(cf. tableau p. **306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou p. **206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	0

Compétence spécifique (ou spéciale)

Errer nu	75%

Compétences principales

Athlétisme	15%
Baratin	35%
Conduite : engin lourd	50%
Discrétion	70%
Métier :	
- connaissance de la mine	45%
- explosifs	30%
Mythe de Cthulhu	03%
Premiers Soins	50%
Rêver	15%
Sciences de la terre : géologie	30%
Sciences formelles : mécanique	45%
Sciences occultes	05%
Vigilance	60%

Langues

Anglais (Langue maternelle)	45%

Combat

• Bagarre	30%
• Fusil cal.30-06	45%
Dégâts 2D6+4	

ris l'attendent en embuscade. Ce sont les éclaireurs et gardes volants de Huston. Dès qu'ils repèrent un véhicule, ils bloquent le passage avec des rochers. Quand le véhicule stoppe ou ralentit, ils font tomber d'autres rochers pour détruire camions et passagers ou, au moins, bloquer la retraite.

Faites rouler un bloc par véhicule. Chaque rocher a 20% de chance de toucher et de démolir un camion, ce qui se traduit par 2D6 points de dommages aux occupants. Si l'un d'eux repère le rocher (réussite de Trouver Objet Caché) et avertit le conducteur, celui-ci peut éviter le projectile (réussite de Conduire) et sortir son véhicule intact du piège.

Si, une fois les rochers tombés, un ou plusieurs camions sont démolis ou bloqués, les Kooris attendent que les occupants en descendent pour jeter sur eux leurs lances et leurs boomerangs de guerre. À moins que les joueurs n'aient dûment précisé que les investigateurs se préparaient à faire feu, accordez un premier tir gratuit aux Kooris pendant la descente des camions. Les investigateurs qui tenaient leurs armes prêtes peuvent faire feu dès le premier round dans l'ordre des DEX. Les autres doivent attendre le round suivant. Souvenez-vous que les Kooris ne peuvent envoyer leurs lances ou boomerangs que tous les deux rounds.

Aide de jeu AU-06
Le témoignage de Jeremy Grogan

« Je ne sais plus à quand ça remonte. Des années, je pense. J'étais dans la misère à Cuncudgerie quand je suis tombé sur ce yankee qui prétendait avoir la carte d'un fabuleux filon loin à l'est. Y semblait pas franc du collier mais tous les patrons sont comme ça et il payait une prime d'engagement, cash et sur-le-champ. Alors j'ai signé avec lui pour un boulot de mineur. »

« Il a engagé pas mal de monde, une vingtaine et plus. On était tous d'accord qu'il était fada, qu'on travaillerait pour lui jusqu'à ce qu'il ait plus de fric, puis qu'on rentrerait en ville. C'est ça le boulot : un contrat... puis un autre. »

« Le type s'appelait John Carver. Il nous a emmenés ici où y'a pas la moindre chance de trouver de l'or, surtout pas une veine dans le quartz. Et il nous a fait creuser à un point précis. "Mes recherches ne laissent aucun doute", il répétait encore et encore et, bon sang, c'que ça nous faisait rire ! On surveillait qu'il nous paye jour après jour parce que le gars était sûr de boire la tasse. Et on est descendu dans le sable puis les sédiments puis le roc. Et l'homme a fini par être à court d'argent. Pas de paye, pas de travail, on était tous d'accord, alors on s'est tous assis en attendant les camions de ravitaillement qui devaient venir de Cuncudgerie la semaine suivante. Ils nous ramèneraient. »

« Pendant ce temps-là, l'Américain est devenu bizarre : y marchait dans le désert, faisait comme si y parlait avec des êtres invisibles, avec des gestes et tout ça. Puis il a disparu pendant toute une journée et le début d'une autre, et quand il est revenu, ses yeux étaient fous et mauvais. "Il y a un moyen", qu'il a dit, "il y a un autre moyen et Dieu me l'a montré. Partez si vous voulez ; vous ne m'êtes plus d'aucune utilité maintenant." »

« Un des hommes a parlé de toucher quelque chose pour les jours passés à attendre les camions, et plusieurs autres ont eu des mots pas polis du tout pour le yankee ; c'est vrai que ce camp n'était pas vraiment un hôtel. Carver, ça l'a rendu fou, et il a gueulé tous les gros mots qu'il savait. Il a pris un air bien mauvais pour dire que "Puisque c'est comme ça que vous le prenez, je vais m'assurer que vous partiez au plus vite, tous autant que vous êtes." Ca ressemblait un peu à une menace, mais qu'est-ce qu'il pouvait faire tout seul ? »

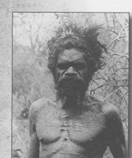
« Il est parti, dans le désert. Cette nuit-là, je me suis fait pincer à tricher aux cartes et deux gars m'ont poursuivi dans la brousse jusqu'à ce que j'arrive à les semer. Alors que je rejoignais discrètement le camp, j'ai vu Carver qui faisait des gestes en haut du rocher. Une grande chose ailée, avec des serres comme des câbles, est descendue du ciel. Elle a détruit le camp, et tué tous les hommes. »

« Quand les gars se sont rendu compte que les fusils ne faisaient rien, ils se sont mis à hurler comme des animaux piégés. Oh Seigneur ! »

« Le désert semblait offrir une mort plus propre et je m'y suis enfoncé. Tout plutôt que de croiser cet homme et son démon. Le lendemain, j'ai trouvé un peu d'ombre et je me suis allongé pour mourir. Mais en fait, ça m'a un peu remis d'aplomb et j'ai dormi pendant des jours. »

« Quand je me suis réveillé, les dingos étaient là. Ce sont mes amis », explique Grogan. « Mais ils ne sont pas réels. Je crois qu'ils sont magiques, car ils restent flous dans ma tête et j'oublie sans cesse lequel est lequel. Et ils ne mangent jamais. »





Kooris en embuscade

Note : Ces huits Kooris sont des « Adorateur dévoué et prêt à tout », page 43

Niveau : ordinaire
(cf. tableau p. **306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou p. **206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	0

Compétence spécifique (ou spéciale)

Parcourir l'Outback à la recherche d'infidèles 65%

Compétences

Athlétisme	50%
Discrétion	55%
Sciences occultes	05%
Vigilance	65%
Mythe de Cthulhu	10%

Langues

Gadudjara (Langue maternelle)	45%
Pidgin	15%

Combat

Chaque attaquant est équipé d'un boomerang de guerre, trois lances et d'un gourdin du culte.

- Gourdin du Culte 55%
  Dégâts 1D10+2
- Lance 65%
  Dégâts 1D6+1 + imp
- Boomerang de guerre 70%
  Dégâts 1D8+1
- Bagarre 55%

Quand trois attaquants ou plus sont morts ou sérieusement blessés, ou quand ils sont à cours de lances et de boomerangs, ils rompent le combat et disparaissent dans le désert. Chaque investigateur compétent en Pister peut pourchasser un des fuyards. Les autres peuvent, bien sûr, s'attacher aux pas d'un des pisteurs. Une fois blessés ou acculés, les assaillants se rendent systématiquement. Ils diront tout ce qu'ils savent. S'il y a plus d'assaillants que de pisteurs (David Dodge fait partie du nombre), certains réussissent à s'enfuir pour prévenir Huston de l'approche du groupe.

Les Kooris capturés essaient sans relâche de s'enfuir et se montrent aussi exaspérants que possible. En revanche, ils ne contrôlent guère leur langue et répondent volontiers à presque toutes les questions. La flatterie, ou des dons en tabac, sucreries ou autres nourritures, excite leur vantardise. Ils deviennent très bavards et fournissent toutes les informations réunies ci-dessous. Lisez-les aux joueurs ou choisissez, phrase par phrase, des réponses plausibles aux questions des personnages.

- La piste se termine au milieu d'un champ de pierres étranges. Il y a un trou où beaucoup descendent mais dont bien peu remontent.
- L'escalier se termine par une grande caverne qui ne s'arrête jamais. Il ne faut pas déranger les choses féroces qui vivent à l'intérieur. Ceux qui font trop de bruit au mauvais moment sont dévorés par ces créatures trop horribles pour être décrites.
- Dans un autre endroit de la caverne vit l'homme blanc qui règne sur le désert et nous donne des prisonniers pour la viande et le sexe. Il y a beaucoup de prisonniers dans la caverne. Dans un autre endroit encore vit un être étrange qui sait tout sur tout mais rien sur nous, et qui est libre mais prisonnier du chef blanc.
- Le chef blanc dit que le Père de Toutes les Chauves-Souris pourrait bientôt revenir en ce monde, mais il ne sait pas quand exactement. Pour se préparer à sa venue, il doit toucher certaines pierres quand c'est le temps.

Ces Kooris ont une conception passablement enfantine de ce qui se passe car elle ne s'appuie, en fait, que sur des rumeurs, contes, insinuations et conversations surprises. Personne n'a pris la peine de faire plus qu'enflammer leurs désirs les plus grossiers. Si les investigateurs persistent à les interroger, ils risquent, par leurs questions, de dicter inconsciemment les réponses des prisonniers ; tenez-en compte.

Par exemple, les Kooris peuvent se mettre à craindre la vengeance de leur chef et refuser de répondre autrement que par « non » (en réponse aux questions qui se terminent par une voyelle), « oui » (à celles qui se terminent par une consonne), et « peut-être » (pour une fin en s). Si ce procédé est appliqué avec soin, il va certainement conduire les investigateurs à ce qu'ils veulent, ou non, entendre. Aucune de ces deux interprétations ne les rapprochera de la vérité.

La Cité sous les Sables

L'ultime bataille pour la cité enfouie sous les sables australiens. Son exploration donne l'occasion aux investigateurs de rencontrer un extraterrestre plus vieux que l'humanité elle-même.

Que les investigateurs aient rencontré ou non Mortimer Wycroft, Huston risque d'être averti de leur arrivée. Des Kooris rescapés de l'embuscade ont pu le prévenir de l'approche (décidée) des intrus vers la Cité de la Grande Race.

Les lieux sont assez semblables à ce que montrent les photographies de MacWhirr. Le sable est maintenant tassé par le passage des hommes et des véhicules, et une bonne quantité de détritus contemporains parsèment l'endroit. Si Wycroft est arrivé, il a été probablement plus rapide que les investigateurs, plusieurs camions légers sont garés au centre de la zone, débarrassés, pour l'essentiel, de leur chargement. Une partie de celui-ci est entassé sous une bâche près d'un petit abri : un toit perché au-dessus d'un mur bas de sacs de sable. À l'intérieur, on trouve un générateur et un escalier de bois qui s'enfonce dans le silence des profondeurs. Le générateur tourne en permanence. Son TEUF-teuf-TEUF-teuf porte loin dans le désert. Pour autant qu'en sache Huston, ou n'importe quel adorateur, cette entrée est la seule qui donne accès à la Cité de la Grande Race. Un unique garde est posté là en permanence. À l'arrivée de Wycroft, il doit jouer les déménageurs, ce qui laisse l'entrée sans surveillance pendant un moment.

Si les Kooris ont signalé l'arrivée des investigateurs à Huston, l'entrée est alors solidement gardée par une demi-douzaine d'adorateurs armés de fusils. Les sacs de sable leur donnent une excellente couverture, mais les camions réduisent leur angle de tir. Pour pallier ce problème, un adorateur est allongé sous chacun des deux camions.

Tout un chaos de blocs de pierre émerge du sable, ce qui favorise grandement une approche discrète de l'entrée, mais les cinquante derniers mètres sont complètement à découvert. Cette étendue de sable se franchit en six ou sept secondes, ce qui donne largement le temps à chaque adorateur de placer un bon coup de fusil dans des cibles qui ne font que leur faciliter la tâche en s'approchant.



Si les investigateurs sont coincés dehors par le feu roulant des adorateurs, ils décideront éventuellement de se débarrasser de l'obstacle en y envoyant un camion en flammes ou chargé de dynamite. C'est une tactique efficace contre les gardes, mais les informations qu'ils ont reçues des Kooris en embuscade ne devraient pas les y encourager. Quoi qu'il en soit, le camion doit avoir un chauffeur (Conduire une Automobile ou Conduire un Engin Lourd) et la réussite de l'opération est soumise à celle de son test de Conduire ou à une réussite spéciale au test de Volonté.

Le saut hors du camion, puis le souffle de l'explosion, infligent un total de 2D6 points de dommages au kamikaze. Il faut encore y ajouter les balles qui ont pu le toucher auparavant (les gardes touchent sur une réussite

Puits Sahara
Route suivie par Wycroft
Entrée du culte dans la cité
Embuscade
Barre rocheuse
Lac Auld
Embuscade
Piste canning
Puits Bungabinni
Puits Nibil
Puits Mallowa

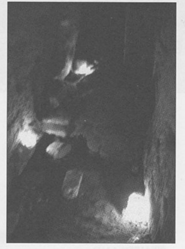
Les abords de la cité

spéciale). Si cette charge héroïque ne tente aucun volontaire, les investigateurs vont peut-être chercher une autre entrée à la cité, une possibilité traitée par la suite.
L'explosion ne manque pas d'attirer l'attention des Polypes Volants qui se trouvent à quelques kilomètres. L'un d'eux survole la zone dans l'heure qui suit et attaque au hasard deux des investigateurs, si ceux-ci ne sont pas encore sous terre.

Sous terre

L'escalier s'enfonce sur presque une centaine de mètres. Nyarlathotep a guidé Huston vers un accès facile, mais il a tout de même fallu beaucoup de travail pour le rendre vraiment utilisable. Des lampes électriques, installées avec parcimonie mais régularité, éclairent les marches après les quinze premiers mètres. En bas des marches, un deuxième générateur exactement semblable à celui du haut et plusieurs barils de deux cents litres d'essence démontrent que les occupants du lieu ont prévu le cas où leur accès vers l'extérieur serait bloqué pendant une longue période.

Les visiteurs sont d'abord surpris par la fraîcheur. À cette profondeur règne une température constante de huit degrés. Puis par le silence. Un silence au-delà de la vie et de la mort. Aucune tombe n'a existé aussi longtemps que cet endroit. Aucune n'a jamais renfermé un tel trésor. Plus loin, dans le halo des minuscules ampoules qui s'alignent jusque dans les profondeurs insondables, ils entrevoient de vastes salles emplies d'une poussière épaisse. Plus loin encore, s'ouvre le domaine des ténèbres éternelles.
Accessoirement, ces cavernes ont attiré les chauves-souris de tout le pays. Leur masse compacte occulte complètement le plafond. Le bas de l'escalier est inondé de leurs excréments. Un peu de vacarme ou une explosion, et les voilà qui se précipitent vers la sortie par millions. Au crépuscule, toutes quittent la cité en longues vagues noires.



Les investigateurs peuvent s'enfoncer dans la cité en suivant n'importe quelle direction mais les passages éclairés exercent une attraction presque irrésistible. Tout le monde voit que, sous l'alignement des lampes électriques, l'épaisse couche de poussière omniprésente a cédé la place à un sentier battu. Dans les ténèbres environnantes, il est impossible de se rendre compte de l'étendue de la cité.

La plupart des adorateurs vivent non loin du bas des marches, dans un endroit qu'ils appellent le Dortoir. Il se situe suffisamment loin du second générateur pour que le bruit ne les empêche pas de dormir. C'est une série de quatre salles carrées d'une dizaine de mètres de côté, dont chacune loge jusqu'à 1D10+2 adorateurs.
Un important courant d'air traverse le dortoir ; il emporte les fumées des feux de camp vers l'escalier et la surface.
Ces pièces contiennent des couchages écœurants de saleté, des artefacts obscènes, des os et différents exemples d'un art sauvagement inspiré. Les adorateurs qui possèdent fusils, couteaux, espèces, etc.

Lampes électriques
Câble de puissance

Trappe des Polypes
Entrée des Polypes
Vers les niveaux inférieurs
Caverne des Mimis
Générateur
Grande place bleue
Éboulement
Générateur
Dortoir
Temple du dôme pourpre
Éboulement
Générateur
Entrée des cultistes
Générateur
Nurserie
Éboulement
Quartier général de Huston
Générateur
Excavations en cours
Générateur
Salle de Kakakatak
Générateur
Générateur
Éboulement
Grande place rouge

Polype Volant

Race supérieure indépendante

Une race antique d'horribles entités mi-polypes et totalement étranges. Elles n'étaient qu'à moitié matérielles et avaient le pouvoir de voler, alors même qu'elles n'avaient pas d'ailes... Elles semblent avoir une monstrueuse plasticité et devenir invisibles de temps à autre... Elles émettent d'étranges sifflements et laissent des empreintes de pas colossales, composées de cinq marques circulaires d'orteils.

— H.P. Lovecraft,
L'Ombre venue de l'espace

Cette espèce sans nom est venue sur Terre depuis l'espace en conquérante voilà environ sept cent cinquante millions d'années. Elle a construit des villes en basalte aux hautes tours dépourvues de fenêtres, vivant aussi sur trois autres planètes du système solaire. Sur Terre, elle a livré des guerres et a finalement été obligée de se réfugier sous terre, vaincue par la grande race d'Yith. Mais, vers la fin du crétacé (il y a environ cinquante millions d'années), elle est sortie de ses refuges souterrains et a exterminé cette grande race.

Les Polypes vivent encore dans leurs cavernes et semblent s'en satisfaire, annihilant les rares êtres qui choisissent de croiser leur chemin. Les entrées de leurs habitations sont souvent au plus profond de ruines antiques, dans des puits scellés de pierres. À l'intérieur de ces puits, des Polypes vivent encore, ses combattants extraterrestres et féroces connaissant de multiples attaques.

Ils ont le pouvoir de contrôler les grands vents. Chaque habileté d'un Polype vis-à-vis du vent lui coûte un point de magie par tour d'utilisation.

Attaque de vent violent : Le coup de vent a une portée de base de vingt mètres et un diamètre de dix mètres émanant du Polype. Les dégâts sont égaux à l'Impact du Polype. La portée peut être étendue, mais perd 1D6 points par tranche de vingt mètres supplémentaires. Ainsi, une cible à trente-neuf mètres encaissera 4D6, alors qu'une autre à quarante et un mètres n'encaissera que 3D6 points de dégâts. Les victimes de ce vent voient littéralement leur peau arrachée de leurs os, alors que leur peau se déshydrate et souffre des brûlures du vent. Elles sont également repoussées en arrière d'un nombre de mètres égal au nombre de Points de Vie perdus.

Attaque paralysante : Elle sert à capturer une proie et demeure un mystère. Dans ce cas, l'attaque de vent violent a une portée de mille mètres et peut souffler sans discontinuer malgré les obstacles ou le long d'un couloir de vent. Bien que le vent émane du Polype, il a un effet de succion sur la cible, la ralentissant et obligeant le joueur à faire un test sur la Table de Résistance chaque tour, opposant la FOR de la cible à la moitié du POU du Polype. Si le Polype l'emporte, la victime ne peut pas bouger durant ce tour.

Si la victime l'emporte, elle peut se déplacer normalement. À une distance de deux cents mètres ou moins, la cible doit résister au POU entier du Polype. Le Polype Volant peut se déplacer à sa pleine vitesse tout en utilisant cette attaque, de sorte qu'il peut chasser sa



les gardent toujours avec eux de peur de se les faire voler par leurs compagnons de dortoir. Dans une des salles, deux boulettes de papier traînent par terre ; ce sont des copies carbone d'ordres dactylographiés de Huston. Les investigateurs doivent réussir un test de Volonté pour les repérer dans le désordre puant du lieu. Vous pouvez les lire ou les remettre aux joueurs (cf. aide de jeu AU-07A et AU-07B, ci-contre).

Notes à tous les Acolytes
Aide de jeu AU-07

Utilité du document : Suggère qu'un certain nombre d'adorateurs présents sont susceptibles d'avoir recours à des pouvoirs magiques destructeurs, qu'il est possible d'échapper à des adorateurs en chasse dans ce complexe de salles, couloirs, etc. et avertit de l'existence de quelque chose appelé « lignards ». Les initiales R.H. peuvent correspondre à Robert Huston. Notez aussi que les personnages pourraient tomber sur le « gibier sur deux jambes » mentionné par Huston, un allié humain potentiel et une mine certaine d'informations.

Lumières et bruits arrivent presque toujours du dortoir et personne ne monte la garde. Voici les caractéristiques d'une vingtaine de ces adorateurs. Chacun des lots comprend un peloton de cinq acolytes dont l'un des membres est capable de lancer des sortilèges. Si Huston est averti de la présence des investigateurs, il lancera son personnel, regroupé en pelotons de ce type, à leur poursuite (pour les caractéristiques des adorateurs, page 43).

Pendant cet épisode souterrain, gardez à l'esprit les points suivants :

- Les investigateurs sont incapables de déchiffrer les documents laissés par la Grande Race dans la cité. Même les instructions spécifiques apposées sur certaines des machines sont trop étrangères à l'esprit humain pour être comprises.
- Les artefacts conçus pour être utilisés par les Yithiens sont très malaisés à manipuler pour les humains.
- Les tests de Sciences de la terre : géologie montrent que la cité est extrêmement ancienne. Certaines parties sont ensevelies sous des dizaines de mètres de grès, une roche qui résulte de la fossilisation des sédiments abandonnés par les eaux et le vent. En certains endroits, ces dépôts se sont effondrés ou brisés, ce qui ouvre alors des accès vers les niveaux les plus profonds de cette cité cyclopéenne.
- La cité est solidement bâtie de blocs énormes. Seuls les explosifs permettent de se frayer un chemin à travers les structures encore intactes. Et les explosions attirent à coup sûr l'attention des Polypes Volants.
- Si l'Œil de Lumière et Ténèbres est apposé sur la cité, il bloque l'ouverture du Portail quand vient le temps de l'éclipse solaire totale.
- Mettez en scène autant de rencontres de Polypes Volants que vous le jugez bon. Leur nombre pourrait être lié à celui des armes-à-foudre trouvées par les investigateurs ou à leur propension à utiliser ces engins. Gardez tout de même à l'esprit que les Polypes sont de rudes adversaires. Un seul d'entre eux est capable de détruire tout un groupe d'investigateurs malavisés.

L'autre entrée

À environ sept cents mètres de l'accès ouvert par Huston (alias Carver), une butte offre un bon point de repli. De là, les investigateurs peuvent observer les allées et venues des adorateurs et réfléchir à la suite de leurs actions.

S'ils ont déjà observé les traces d'un Polype Volant, une réussite d'Intuition souligne que ces créatures disposent certainement d'un autre accès. Une reconnaissance de la zone conduit à la découverte d'une seconde ouverture, une caverne à six kilomètres de là. Dans le sable alentour, on ne trouve aucune trace de pneu, mais d'énormes empreintes à cinq doigts de presque deux mètres. Les investigateurs en ont peut-être déjà vu de semblables, pendant leur visite du Camp de la Mort. Une réussite de Mythe de Cthulhu les identifie : des traces de Polypes Volants.

C'est probablement par cet accès que sont sortis les premiers Polypes.
La caverne est un trou vertical d'une quinzaine de mètres de large et d'apparence très récente. Le courant d'air qui en surgit transporte une telle odeur d'antiquité que tout le monde en a la chair de poule.

À l'intérieur de la cité

Voir la carte schématique qui localise tous les points de la cité importants pour l'aventure, page 71. La cité elle-même s'étend dans toutes les directions sur des dizaines de kilomètres. Les sous-chapitres qui suivent traitent essentiellement de ces points repérés sur la carte. L'atmosphère inhumaine qui règne ici et la menace constante des Polypes Volants se traduisent par une perte de 1 point de SAN par jour passé à explorer le complexe. Ces pertes ne s'appliquent plus quand un investigateur est emprisonné dans une salle unique ou coincé quelque part pour une raison quelconque.
La Cité de la Grande Race n'a pas été creusée dans le sol, même si nombre de ses avenues étaient complètement couvertes. Les niveaux supérieurs ont été détruits, peut-être par les Polypes Volants, certainement par le passage du temps. Peu à peu, à travers les âges, la poussière et les sables ont tout recouvert. Les niveaux inférieurs restent pourtant à peu près intacts malgré les effondrements et les infiltrations. Huston a d'abord cherché à se frayer une entrée directement vers la partie qui l'intéressait mais il a échoué. Nyarlathotep l'a alors guidé vers un point d'accès plus facile à proximité. Il s'agit d'une « proximité » toute relative : les excavations actuelles de Huston sont à des kilomètres de l'entrée révélée par Nyarlathotep.
De grandes rampes couvertes de dalles octogonales relient les différents bâtiments et volumes de la cité. Les rampes sont très larges et, tout autour, les murs et la terre écroulée créent des couloirs là où il n'en existait pas. Elles suivent des pentes étranges. Le réseau déjà balisé par les adorateurs n'en comprend que deux, extrêmement raides.
À l'intérieur des bâtiments, de lourdes portes (FOR 25 pour les ouvrir) donnent sur des labyrinthes de salles. Désertées, ces salles évoquent pourtant par leurs étranges et gigantesques mobilier, artefacts ou œuvres d'art, leurs habitants originels. Ces choses-cônes étaient hautes de trois mètres et surmontées de quatre longs appendices mobiles, deux bras, une tête et une sorte de fleur complexe avec laquelle ils s'alimentaient.
Les distances et les volumes l'emportent en gigantisme sur tout ce que les investigateurs ont pu voir, si ce n'est R'lyeh elle-même. Des symboles curvilignes sont gravés sur la plupart des surfaces. En certains endroits, des éboulis barrent le passage. Ceux-ci (positionnés sur la carte schématique) doivent

proie tout en la ralentissant. Cette technique peut être utilisée sur des proies multiples éloignées de moins de trente mètres les unes des autres. Chaque cible supplémentaire à 5% de chance de plus de résister. Le Polype peut choisir de ne pas cibler certaines proies afin d'affecter davantage les autres.
Attaque de tempête : Un Polype peut générer une tempête en accord avec ses compagnons. La tempête a une vitesse de huit cents mètres/heure par point de POU du Polype qui participe. Il s'agit d'une tempête localisée, qui perd huit kilomètres/heure de force par tranche de deux cents mètres parcourue. Un groupe de Polypes peut ainsi générer un ouragan sur une zone de quelques kilomètres carrés. Établissez les dégâts subis par les cibles selon des tests de Volonté en commençant à la normale et en augmentant le malus jusqu'à requérir une réussite critique, par tranche de vingt-cinq kilomètres/heure au-dessus de cent kilomètres/heure. La cible perd 1D4 points de dommages par test de Volonté manqué.
Attaque de tentacule volant : Les Polypes font constamment pousser et dissoudre de nouveaux tentacules dans leur corps. Chaque tour, lancez 2D6 pour déterminer combien de tentacules peuvent attaquer lors du tour. Les dégâts du tentacule sont toujours d'1D10. Comme ces entités sont partiellement immatérielles, les dégâts des tentacules s'appliquent directement aux Points de Vie de la cible, en ignorant les armures. Les blessures prennent la forme d'une brûlure due au vent ou d'un dessèchement des tissus.
Invisibilité : En dépensant un Point de Magie par tour, un Polype peut devenir parfaitement invisible. Il est tout de même possible de savoir à peu près où il se

À : Tous les Acolytes
OBJET : Apprentissage Magique
Il est rappelé à tous les acolytes que leur devoir envers leur dieu passe aussi par la pratique régulière et studieuse des gestuelles et intonations nécromanciennes qui conditionnent leurs sortilèges. Un examen de votre capacité au Flétrissement aura lieu dans deux semaines à compter d'aujourd'hui.
R.H.

Aide de jeu AU-07A
Notes à tous les Acolytes

Aide de jeu AU-07B
Notes à tous les Acolytes

À : Tous les Acolytes
OBJET : La Chasse Récente
Nous n'avons toujours pas retrouvé notre « gibier sur deux jambes ». Aucune excuse ne peut justifier cette incapacité à localiser un humain dépourvu aussi bien d'armes que de nourriture, eau ou magie.
Rappelez les « lignards » à leur devoir de vigilance.

trouve grâce au sifflement constant qu'il émet. Toute personne qui tenterait de frapper un Polype invisible doit réussir un test d'Écouter pour savoir où il se trouve et soustraire 50% de son pourcentage de chance de l'atteindre. Ainsi, un tireur d'élite qui aurait 90% en Armes à feu : armes d'épaule aurait 40% de chance d'atteindre un Polype invisible.
Les Polypes passent constamment de l'état visible à invisible et le POU d'un Polype est donc soustrait du pourcentage de chance d'atteindre un Polype qui ne serait pas parfaitement visible. Lorsqu'il est invisible, il n'attaque pas avec ses tentacules, mais peut utiliser une attaque à base de vent ou lancer des sortilèges.

Polype Volant
Terreur des ténèbres souterraines

Caractéristiques	Dés	Moyenne
FOR	4D6+36	50
CON	2D6+18	25
TAI	4D6+36	50
INT	4D6	14
POU	3D6+6	16-17
DEX	2D6+6	13

Mvt 8/12 (vole)
Impact +18
(ne sert que pour les vents violents)
Points de Vie 38

Compétences
Pister 35%
Se cacher 30%

Combat
• Tentacules 85%
Dégâts : 1D10
• Vents violents 70%
Dégâts : 5D6-1D6 par distance de 20 mètres supplémentaires

• **Protection** : 4 points, plus l'invisibilité. Les Polypes volants ne subissent que des dégâts minimaux des armes physiques. Les armes enchantées causent des dégâts normaux, de même que la chaleur ou l'électricité.
• **Sortilèges** : Lancez 1D20. Si le résultat est plus élevé que l'INT du Polype, il ne connaît aucun sort. Sinon, le Polype connaît un nombre de sortilèges égal au résultat du dé. Le gardien choisira les sortilèges appropriés.
• **Perte de SAN** : 2/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu un Polype volant



être escaladés avec prudence. Toute précipitation qui ne s'accompagne pas d'une réussite de Volonté se traduit par la chute d'une pierre et 1D3 points de dommages pour le grimpeur.
Dans ces ténèbres inhumaines et oppressantes, le silence règne sans partage. Qui sait ce qui a pu se passer ici ? Qui sait ce qui peut s'y tapir ?

Un Polype Volant

Les investigateurs peuvent se laisser glisser en toute sécurité sur le sable des parois quasi verticales du trou, la pente s'estompant presque complètement après une trentaine de mètres. Il est par contre impossible de remonter dans ce sable qui n'offre aucun appui. Si les investigateurs veulent reprendre le même chemin pour ressortir, il leur faut fixer des cordes à un rocher alentour avant de se laisser descendre. Une fois dans les salles et couloirs de la cité, ils ne peuvent se fier qu'à une boussole pour retrouver l'entrée dégagée par Huston.



Pour une description générale, référez-vous à ce qui précède. C'est aussi l'occasion rêvée pour lire ou relire les chapitres VI et VII de *Dans l'Abîme du Temps*. Cette seconde entrée donne accès à une partie de la cité qui n'a jamais été explorée par les adorateurs. Pour l'essentiel, la voie est dégagée, libre de tout éboulement.
La poussière sur le sol est très épaisse, vierge, sauf en des endroits où apparaissent soudain ces inquiétantes empreintes de deux mètres de long. Les bruits de pas sont étouffés. La poussière fine et pénétrante des éons adhère aux vêtements, aux mains et au visage des investigateurs.
Il faut parcourir des kilomètres sous terre avant d'atteindre la première guirlande de lampes installée par les adorateurs. Quand ils en approchent, les investigateurs entendent aussi le bruit de moteur d'un des générateurs électriques. Garder le cap à la boussole est relativement simple. Les personnages ne rencontrent qu'un seul obstacle sur leur route : une trappe ouverte sur le domaine des Polypes.
Tous les détails concernant les Polypes Volants sont précisés en marge pages 72 et suivantes. Mieux vaut voir ou revoir ces informations en détail. Les Polypes utilisent leurs tentacules ou leur souffle destructeur pour attaquer, connaissent éventuellement des sortilèges et sont largement immunisés contre la plupart des attaques physiques. Leur vue coûte 2/1D20 points de SAN. Ils sont terrifiants, malins, malveillants et presque indestructibles.

Le puits dans les ténèbres

Les investigateurs arrivent devant un grand puits carré de cinq mètres de côté ou presque. Il occupe toute la largeur du passage. Le fond reste invisible quel que soit l'éclairage utilisé. Il n'existe plus aucun

moyen de le contourner, même s'il parait évident qu'à une époque, des rampes et des couloirs maintenant effondrés permettaient de continuer dans diverses directions. Les bords du gouffre sont nets et réguliers ; il est clair que celui-ci a été créé à dessein.

Le bord par lequel arrivent les investigateurs est occupé par une boîte de faible hauteur et d'une surface équivalente à celle de l'ouverture du puits. Quelques minutes d'inspection des énormes gonds sur le bord du puits et du système complexe, extraterrestre, de fermeture situé à l'autre bout de la boîte, suffisent à déterminer son usage. C'est en fait un couvercle, une trappe qui peut être refermée et verrouillée sur le gouffre, permettant alors de le traverser. Soulever et refermer la trappe demande une FOR combinée de 60.

Le bruit de tonnerre qu'elle produit en retombant en place attire certainement (75% de risque) l'attention d'un Polype Volant. Il surgit des profondeurs insondables, renvoyant dans son élan la trappe en position ouverte, à moins que celle-ci n'ait été verrouillée. Il attaque ensuite les investigateurs qui risquent fort de tous trouver la mort. Les verrous de l'énorme trappe, lourds et compliqués, n'ont pas été conçus pour des mains et des esprits humains ; il faut 1D3 minutes pour les actionner. Le Polype Volant arrive en 1D20 minutes. Si les verrous ne lui permettent plus de repousser la trappe, les investigateurs entendent ses abominables coups de boutoirs et bruits de succion. Seuls quelques centimètres de métal les séparent du monstre !

Un autre puits se trouve peut-être à proximité. Des investigateurs avertis ne s'attarderont sans doute pas pour le vérifier.

Mises en scène alternatives

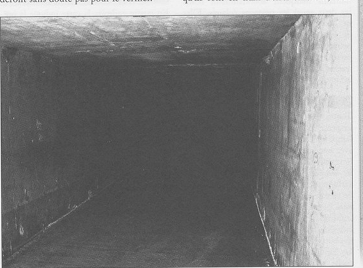
Vous pouvez, si vous le souhaitez, considérer qu'il y a 10% de chance pour qu'un Polype soit déjà là quand les investigateurs approchent du puits et de sa trappe. Cette probabilité s'accroît de 5% à chaque fois que les joueurs vous démontrent clairement qu'ils ne savent pas quoi faire ! Les bruits ou lumières importants (en particulier les flashs et projecteurs braqués vers le fond) à proximité du puits augmentent aussi ce pourcentage.

Les investigateurs qui approchent de l'endroit pourraient aussi n'être confrontés qu'aux étranges sifflements caractéristiques des Polypes. Près du gouffre, ils sont encore lointains, très au-dessous d'eux. Quand les investigateurs reprennent leur marche, il semble bien que les sifflements se rapprochent. Vous pouvez faire intervenir une attaque de Polypes.

Au-delà du puits sans fond

Une fois qu'ils ont dépassé ce gouffre ouvert sur les cités de basalte noir de ces créatures malveillantes, les investigateurs progressent suivant une pente nettement descendante sur près de deux kilomètres. La lumière lointaine d'une ampoule électrique apparaît. Quand ils approchent, ils peuvent entendre le ronronnement encore étouffé d'un moteur à essence. C'est celui d'un des générateurs électriques installés par les adorateurs en même temps que les dizaines de kilomètres de lampes électriques qui éclairent certaines artères de la cité.

Quand les investigateurs atteignent cette partie éclairée, ils peuvent très bien décider de ne pas s'en occuper pour s'enfoncer dans les ténèbres infernales. Si vous estimez qu'ils sont en train d'errer sans but, vous



Zombies

Ces mineurs sont ceux que l'on trouve au rez-de-chaussée du Q.G. de Huston. Il y a deux groupes, accompagnés à chaque fois d'un adorateur.
Les caractéristiques des mineurs et des deux adorateurs contremaîtres sont données ci-après. Les mineurs obéissent à qui leur donne un ordre et s'en tiennent à ces ordres reçus. En cas de conflit de commandement, ils obéissent à la personne dotée du POU le plus important. Ils sont incapables d'attaquer à distance, mais représentent une force considérable au corps à corps.

Alan

Soldat du culte
Niveau : ordinaire
(cf. tableau p. **306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou p. **206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	10
Santé Mentale	0

Compétence spécifique (ou spéciale)

Creuser & servir	55%

Compétences

Athlétisme	40%
Discrétion	50%
Sciences occultes	05%
Vigilance	60%
Mythe de Cthulhu	14%

Langues

Anglais (Langue maternelle)	55%
Pidgin	15%

Combat

• Gourdin du Culte Dégâts 1D10	20%
• Bagarre	55%

Thomas

Soldat du culte
Niveau : ordinaire
(cf. tableau p. **306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou p. **206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	0

Compétence spécifique (ou spéciale)

Creuser & servir	55%

Compétences

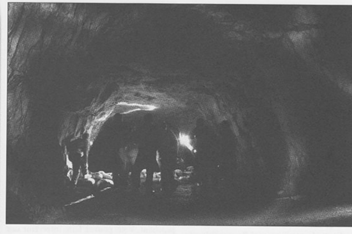
Athlétisme	45%
Crochetage	20%
Discrétion	50%
Sciences occultes	05%
Vigilance	60%

Langues

Anglais (Langue maternelle)	55%
Pidgin	15%

Combat

• Gourdin du Culte Dégâts 1D10	25%
• Bagarre	65%
• Fouet Dégâts 1D3	65%



pouvez très bien les faire retomber sur le puits des Polypes et sa trappe. L'expérience devrait les décourager des ténèbres. Une fois qu'ils suivent les couloirs éclairés, cette cité labyrinthe devient compréhensible.

Des lignes de lumière

Les descriptions qui suivent sont valables pour toutes les lignes de communication éclairées entre les divers points importants de la cité.
Les lignes d'alimentation électrique sont devenues si longues qu'Huston a dû assigner deux adorateurs à leur entretien. Elles sont alimentées par plusieurs générateurs. Ceux-ci sont indiqués sur la carte schématique par des lettres G cerclées.
Au milieu de l'immensité de pierre froide de cette cité inconcevable, les investigateurs remarquent sans faillir que des traces de pas humains marquent abondamment (dans les deux sens) les passages éclairés. Elles ne s'écartent presque jamais des flaques de lumière. Quatre types de rencontres peuvent se produire sur ces routes où il est presque toujours possible d'éviter de croiser quelqu'un en plongeant dans les ténèbres infinies.

Le lignard

Toutes les douze heures, un adorateur inspecte l'éclairage de la cité. Il porte une lampe électrique et un casque de mineur avec une lampe à acétylène. Généralement, le travail consiste simplement à remplacer les lampes grillées et à refaire le plein de carburant des générateurs. Chaque jour, un de ceux-ci est arrêté pour réglage et entretien. Le reste du temps, ils fonctionnent en continu. Le lignard n'est pas un combattant entraîné. Il connaît bien les parties de la cité qui bordent son circuit.
Le lignard est doté d'une arme inhabituelle, une arme-à-foudre, un artefact de la Grande Race. L'emploi systématique de cette arme par le culte et la discrétion avec laquelle il conduit ses travaux souterrains lui ont permis de mettre un terme aux incursions des Polypes Volants.

Les terrassiers

Une équipe de dix travailleurs zombies dirigée par deux adorateurs fait tous les jours le trajet entre le quartier général et les excavations où Huston compte bien retrouver certains artefacts de la Grande Race. Les ouvriers sont complètement indifférents à tout ce qui les entoure, inaccessibles à la colère ou à la curiosité. En revanche, ils obéissent à toutes les instructions brèves prononcées à voix haute et claire. Les adorateurs ne sont armés que de fouets métalliques pour punir leur troupeau.

Éboulement

En quatre endroits, la carte indique la présence d'un éboulement. Ces éboulis sont assez difficiles et dangereux à escalader. Les investigateurs qui ratent leur test d'Athlétisme subissent 1D3 points de dommages suite à une chute, une foulure, un bleu, etc. Les chutes de ceux qui ratent leur test peuvent aussi faire suffisamment de bruit pour attirer un Polype Volant (5% de chance).

Générateurs électriques

Chaque générateur est accompagné de quelques caisses de pièces de rechange et d'outils. Plus loin, sont entreposés des barils d'essence de vingt litres, pleins pour la plupart. Dans cet air stagnant, l'odeur des vapeurs d'essence peut être détectée sur huit cents mètres.

La caverne des Mimis

Les investigateurs ne peuvent arriver ici qu'après une rencontre avec un Mimi.

La caverne mesure approximativement quinze mètres de diamètre. Elle est fermée. Il n'y a ni entrée ni sortie. Les murs et le plafond luisent doucement. On n'y entre ou sort que par la volonté des Mimis ou à coup de pelles, pioches et dynamite. Les quinze Mimis qui occupent ce lieu fixent intensément les investigateurs. Ils attendent qu'ils parlent pour leur répondre en dessinant sur le sol ou les murs.

Ils souhaitent que les personnages tuent les Vents Vivants (les Polypes Volants). Les Mimis sont vulnérables au vent. Ils ne s'intéressent ni aux adorateurs, ni aux Yithiens, ni même à Nyarlathotep. Ils n'offrent aucune information ou récompense.

Si les investigateurs sont d'accord, un Mimi marche vers un mur, le fend d'un doigt et conduit l'équipe (avec les mêmes effets de couleur et de désorientation que pour l'arrivée dans la caverne) devant le puits insondable et son énorme trappe. Un Polype flotte jusqu'à l'ouverture après 1D10+1 minutes. Les investigateurs sont livrés à leurs propres ressources : ils peuvent essayer de refermer la lourde trappe mais, s'ils ne sont pas équipés d'armes-à-foudre, la fuite est la meilleure solution. Les Mimis ne font alors rien pour les arrêter, mais peuvent décider par la suite de se venger. Si l'équipe reste très longtemps sous terre, elle sera peut-être pourchassée et décimée au hasard.

Si les investigateurs refusent la requête des Mimis, ceux-ci leur offrent à manger et à boire. Ceux qui acceptent se transforment en Mimis en 1D3 heures. Le processus est irréversible. Ceux qui déclinent l'offre de boisson et nourriture se voient tenter par d'autres plaisirs charnels (les femelles Mimis sont moins élancées que les mâles et réputées pour leur poitrine irrésistible). Ceux qui acceptent se transforment en Mimis en 1D3 heures ; encore une fois le processus est irréversible. Ceux qui sont devenus des Mimis voient désormais la vie d'une manière si différente qu'ils sont exclus de la campagne. Ramassez leur feuille de personnage. David Dodge met fermement ses compagnons en garde contre l'hospitalité des Mimis ; une réussite de Sciences occultes fait de même.

Les Mimis abandonnent ceux qui refusent l'une et l'autre tentation. Ils dessinent alors une fissure dans le mur avec leur doigt, passent à l'intérieur et referment derrière eux, laissant les personnages dans une pièce parfaitement close. Si ceux-ci gardent la tête froide, ils vont trouver une partie du mur qui sonne creux. Il faut un total de 3D20 heures de travail pour percer le mur à coup de pierres, seulement 1D20 si l'équipe dispose d'outils en acier.

Après une journée d'errance dans le noir, le groupe tombe sur la suite de lampes électriques la plus à l'est, quelque part près de l'éboulement.

Si les investigateurs engagent le combat avec les Mimis, ces créatures magiques esquivent sans difficulté toutes les attaques physiques. Leur POU élevé les protège de la plupart des sortilèges. Ces horreurs issues du Temps du Rêve maîtrisent les investigateurs et mangent la chair du visage de celui qui a pris l'initiative de l'attaque. Les blessures ainsi infligées ne menacent pas sa vie, mais la malheureuse victime souffre horriblement. Elle perd 1D20+4 points de SAN et son APP tombe à 1. C'est désormais un objet d'horreur qui doit porter un masque ou des bandages en société. La vue de cette abominable boucherie coûte 1/1D8 points de SAN.

Les Mimis redoutent les vents violents, ceux créés par les Polypes Volants, par exemple, tout à fait susceptibles de briser leur long cou fragile. Quand une lance mimi touche, le POU du Mimi attaquant est opposé à celui de sa cible sur la Table de Résistance. Si la victime a le dessous, elle meurt immédiatement ; si elle résiste, elle tombe dans un coma qui dure 1D6 mois.

Mâle ou femelle, tous les Mimis ont les mêmes caractéristiques, même si les femelles ont une apparence beaucoup plus humaine que les longs mâles étirés.



Mineurs zombies

Les mineurs ne se servent de la lutte que pour étouffer l'adversaire. Cette prise inflige des dommages de 1D3 par round. Elle peut être brisée, chaque round, par une lutte FOR contre FOR.

Caractéristiques	dés	moyenne
FOR	3D6x1.5	15-17
CON	3D6x1.5	15-17
TAI	2D6+6	13
INT	aucune	aucune
POU	1	1
DEX	2D6	7

Mouvement 6
Points de Vie moyens 14-15
Impact moyen +2

Compétences
Obéir aux ordres 99%
ou
Traquer la chair humaine 99%

Combat
• Morsure 30%
Dégâts 1D3
• Gros bâton 25%
Dégâts 1D8+1

• **Protection :** Les mineurs sont insensibles à la douleur ; ils ne peuvent ni perdre conscience, ni être sonnés.
• **Perte de SAN :** 1/1D8 points de Santé Mentale pour avoir vu un zombie. Si, de son vivant, le zombie était connu de l'investigateur et qu'il est encore reconnaissable, cette perte est augmentée de 1D4, que le test soit réussi ou non.

Mimi

Race Indépendante Inférieure

Description : Esprits chasseurs extrêmement doués, ils furent les habitants originels de l'Australie septentrionale. Ces créatures minces comme des baguettes ont une taille supérieure à celle des humains et sont aussi légères que des fétus de paille.

Notes : Ce sont les Mimis qui ont appris aux Hommes à se servir de lances et à chasser les kangourous. Les peintures mimies les plus anciennes conservées à ce jour datent probablement de vingt mille ans. Les Mimis peuvent ouvrir les rocs d'un doigt et se glisser à l'intérieur pour se cacher ; ils les scellent derrière eux de la même manière. Ces étranges créatures ne s'aventurent pas hors de leurs rochers s'il y a le moindre souffle de vent, de crainte d'être balayés et brisés. Si un investigateur tente de conclure un marché avec un Mimi (une offrande constituée d'ignames ou, pourquoi pas, de bonbons conviendrait parfaitement), il sera entendu et on lui répondra, mais de bien curieuse manière : le Mimi peindra ses réponses à une vitesse vertigineuse sur les roches avoisinantes.



Les grandes places

Comme le montre la carte schématique, deux grandes places ont été découvertes par les adorateurs. Elles font partie des quatre lieux associés à une source d'énergie autonome. Ce sont d'énormes salles octogonales. Les murs et les plafonds sont nus mais les planchers irradient une douce lumière. Une lueur bleue émane du sol de la place la plus à l'est et une lueur rouge de celle la plus à l'ouest. Leur utilisation originelle est inconnue. Chaque place mesure près d'un kilomètre dans sa plus grande dimension. L'éclairage ambiant est tel que les adorateurs n'y ont pas suspendu de lampes.

Le Temple du dôme pourpre

D'un diamètre de six cents mètres, cette merveille est restée à peu près intacte malgré ses cent millions d'années. Cet hémisphère parfait est bordé à sa base d'arches régulièrement espacées qui permettent d'accéder au temple. À l'intérieur, au centre du dallage de pierre grise, s'élève un second hémisphère. Celui-là irradie une lumière pourpre, violente et palpitante. Il mesure cent cinquante mètres de diamètre et tressaille parfois comme s'il était vivant.

La fonction du dôme pourpre est obscure. Huston croit qu'il s'agit d'un centre énergétique puisant dans les ressources d'autres dimensions. Il a l'intention d'installer une sorte de transformateur qui lui permettrait d'utiliser ces énergies.

Au niveau de l'arche par laquelle pénètrent les investigateurs, du sable s'est répandu dans le temple. Un fémur humain rongé et un morceau de crâne sont visibles, partiellement ensevelis.

Quelque part devant le dôme pourpre se dresse un bloc de pierre haut d'environ un mètre. Il apparaît clairement qu'il a été traîné récemment jusqu'à son nouvel emplacement dans le temple. Des taches sombres couvrent sa surface et le dallage alentour. Des cendres et du charbon de bois marquent l'endroit où l'on a allumé un feu à même le sol.

Derrière la pierre sacrificielle se dresse une statue de Nyarlathotep de sept, huit mètres, représenté sous son avatar ailé de chauve-souris. À ses côtés, des statues plus petites représentent d'autres dieux : Cthulhu, Azathoth, Yog-Sothoth du Portail, Zoth-Ommog, Cthugha, Shub-Niggurath et d'autres. Pris dans son ensemble, cette collection est suffisamment horrible pour justifier une perte de SAN de 1/1D10 points.

Chaque statue est une réserve avide de force vitale. Quand un être vivant en touche une, il perd 1D3-1 points de POU et la moitié de ses Points de Magie actuels. On peut résister à cet effet d'aspiration en emportant une lutte POU contre POU, mais chaque statue a un POU de 1D20+10 points. L'énergie vitale drainée est mise en réserve dedans. En tant que Messager, Nyarlathotep est privilégié par le protocole : sa statue est censée être la première touchée. Elle contient déjà près de 500 Points de Magie. Les statues sont en pierre. Elles pèsent toutes largement plus d'une tonne. Huston ne peut pas utiliser les Points de Magie qu'elles contiennent à sa guise (M'Weru le fait avec son autel). Ces points ne peuvent servir qu'à ouvrir le Portail. C'est ici qu'il doit conduire le rituel et sacrifier ces Points de Magie quand viendra l'instant de l'éclipse totale de soleil.

Si Huston est tué ou capturé avant le bon achèvement du rituel de Portail, Kadaitcha prendra sa place, ou un acolyte sera formé pour le remplacer. Ce n'est que si le culte est complètement (ou en majeure partie) détruit ou que ses accès au temple sont scellés (peut-être en éveillant la fureur des Polypes Volants avec l'aide des Mimis) que le site australien restera silencieux quand le ciel commencera à s'ouvrir.

Pour connaître les détails des rites réalisés par le culte, voir le paragraphe des Rites dans le chapitre consacré au culte de la Chauve-souris des Sables.

Les trois gardiens

La statue de Nyarlathotep cache trois grandes créatures chauves-souris. Elles sont noires et tiennent autant du crapaud que de la chauve-souris. Elles sont équipées de vastes ailes curieusement froissées et leur tête est dépourvue de bouche et d'yeux. Ce sont les grands « oiseaux » repérés par les investigateurs pendant leur voyage vers Cuncudgerie et mentionnés dans le journal de MacWhirr.

Créatures vivantes, et non pas statues, elles s'assurent pendant les cérémonies que Nyarlathotep reçoit la part du lion des sacrifices.

Quand elles ne veillent pas aux rituels, elles gardent le temple. Elles s'éveillent dès que quelqu'un pénètre dans la salle.



Leur malveillance s'enflamme alors, mais s'apaise devant tout hommage servile à Nyarlathotep : « Gloire à Nyarlathotep ! » ou « Nyarlathotep Soit Loué ! », par exemple. Une réussite de Mythe de Cthulhu, Sciences occultes ou Psychologie suggère la chose, encore que la connaissance du Mythe n'apporte que le texte des louanges : le personnage doit penser de lui-même à dire quelque chose. Si les intrus quittent rapidement le temple, les gardiens replongent petit à petit dans leur sommeil et ne les poursuivent pas.

Si les investigateurs ne rendent pas hommage à Nyarlathotep et restent assez longtemps pour que les gardiens s'éveillent et attaquent, ceux-ci essaient de capturer un personnage chacun et de l'appuyer contre la statue de Nyarlathotep jusqu'à ce que mort s'ensuive. Si d'autres investigateurs traînent encore sur place, les gardiens attrapent ces nouvelles victimes. Trois gardiens et leurs victimes peuvent prendre place autour de la statue. Les gardiens ne poursuivent pas les investigateurs au-delà des arches du temple.

Ces gardiens sont un don de Nyarlathotep à un adorateur d'exception. Ils facilitent grandement la capture d'esclaves dans les camps kooris. Depuis un certain temps, Huston les essaie à la surveillance aérienne, sans grand succès, ces créatures sont bien trop stupides pour interpréter correctement l'essentiel de ce qu'elles voient. Mais l'homme est infatigable et il teste maintenant leur capacité à emporter en l'air les adorateurs de petit gabarit. A votre gré, les investigateurs peuvent être témoins d'une telle expérience pendant leur passage au camp de Jeremy Grogan.

La nurserie

Au milieu d'une énorme salle, les lampes électriques encerclent une fosse noire, profonde d'une vingtaine de mètres et large de soixante. Aucune rambarde ne marque le bord du trou. D'en bas proviennent d'horribles cris, gémissements et grognements, ainsi qu'une odeur fétide et suffocante. Un des cris correspond à celui d'un bébé en pleurs. Sans éclairage supplémentaire, il n'est pas possible de distinguer autre chose que de vagues ondulations et mouvements au fond de la fosse. Cette première approche du trou coûte déjà 0/1D2 points de SAN.

Une lampe torche braquée vers le fond dévoile bien pire. Des formes aberrantes, tentaculées, blasphématoires, bulbeuses, dépravées, purulentes, hideuses, démentielles en fait, rampent, tressautent ou suintent sur le sol de la fosse. La plupart du temps, ces formes rappellent celles des gardiens du Temple du Dôme Pourpre, eux-mêmes créés à l'image de Nyarlathotep. Bien des abominables avatars du dieu apparaissent ici en miniature.

Donnez tous les détails que les joueurs souhaitent connaître, mais chaque nouvelle monstruosité se traduit par une nouvelle perte de SAN. Dans son ensemble, la fosse coûte 3/1D10+1 points. L'examen d'un monstre en particulier, 1/1D4 points. Avec un total de soixante-six monstres, le coût global représente une véritable affaire.

L'utilisation d'une lampe torche ou d'autres éclairages additionnels se traduit par un bruit assourdissant dans la fosse. Les créatures croient qu'on vient les nourrir.

Huston protège les échecs de son programme de reproduction en les entassant ici. Ces horreurs restent pour lui la progéniture sacrée d'êtres venus d'au-delà l'espace et le temps.

Une horreur titanesque

Les investigateurs devraient d'abord penser n'avoir affaire qu'à une autre grand-place, moins bien éclairée que les autres. Mais quand ils approchent, ils voient qu'il s'agit, en fait, d'un énorme anneau de pierre posé sur un gigantesque organisme. Le poids de l'anneau comprime l'amas de vie en un dôme à peine marqué au centre. Le reste du corps de la créature doit se trouver sous la cité sans qu'il soit possible d'en déterminer l'étendue. Tous ceux qui se retrouvent confrontés au gigantisme de cette créature, à ses vaisseaux palpitants et renflements flasques, perdent 1/1D20 points de SAN. La créature est inerte. Les investigateurs ne peuvent ni l'incommoder, ni provoquer la moindre réaction.

Le Père de Toutes les Chauves-Souris

Référez-vous au paragraphe du Père de Toutes les Chauves-Souris, page 85.

Le Q.G. de Huston

Comme indiqué sur la carte, plusieurs lignes de lampes se croisent ici. Un bâtiment de bois a été dressé près de cette intersection. C'est le quartier général de Huston. Depuis l'extérieur, on peut voir que chacun de ses trois niveaux est éclairé.

Le rez-de-chaussée

Le matériel de terrassement y est entreposé : projecteurs, pelles, pics, cordes, étais, palans et poulies, pompes, barils d'essence (vides et sans bouchon pour évacuer les vapeurs), générateurs de rechange, brouettes, foreuses et plusieurs charrettes à bras.

Si les investigateurs s'engagent dans une fouille systématique, ils vont découvrir trois armes-à-foudre dans une caisse. Attribuez un numéro à chaque arme-à-foudre et déterminez pour chacune le nombre de

Les Mimis sont dangereux. Celui qui mange de leur nourriture se transforme en l'un d'eux 1D3 heures plus tard. Les femmes mimies ne sont pas aussi émaciées que les hommes et se parent de fort jolies poitrines. Celui qui a des rapports sexuels avec l'une d'entre elles se transforme également en Mimi 1D3 heures plus tard. Cette mutation est irréversible ; un investigateur frappé d'un tel destin devient une créature du Temps du Rêve — ce personnage ne peut plus être joué. Parfois, lorsque les Mimis sont pris de colère contre un humain, au lieu de le tuer, ils dévorent toute la chair de sa face, le laissant en vie, mais défiguré d'horrible façon.

Lorsqu'un personnage est touché par la lance enchantée d'un Mimi, il doit mettre en compétition les Points de Vie qui lui restent encore contre les dommages infligés par la lance sur la Table de Résistance. Si ce sont les dommages qui prennent le pas, il meurt. Dans le cas contraire, il survit.

Les Mimis s'élancent et glissent dans les airs comme des poissons dans l'eau. A chaque round, ils peuvent conjuguer leur compétence en Athlétisme avec une attaque contre toutes celles dirigées contre eux. Ils peuvent même esquiver (Athlétisme) les balles ! Les seules attaques auxquelles ils ne puissent se soustraire de cette manière sont celles à rayon d'effet, comme les explosifs ou les tempêtes.

Mimi

Caractéristiques	Dés	Moyenne
FOR	7D6	24-25
CON	2D6	19
TAI	2D6+12	19
INT	4D6	14
POU	4D6+6	20
DEX	10D6	35

Mvt 12
Points de Vie 12

Compétences
Athlétisme 99%

Combat
- Lance 80%
  Dégâts1D6+3D6+ spéciaux

- **Protections :** Aucune
- **Sortilèges :** Les Mimis ont beaucoup de dons particuliers, comme celui de se cacher à l'intérieur des rochers. Tous les Mimis connaissent au moins 1D4 sortilèges.
- **Perte de SAN :** Voir un Mimi provoque une perte de 0/1D6

Race supérieure de serviteurs

Ces agents du Mal sont stupides mais déterminés. Une fois qu'ils ont réussi à maîtriser une victime, ils l'appuient sur la statue de Nyarlathotep pour lui voler ses Points de Magie ou l'enveloppent dans leurs énormes ailes velues pour la vampiriser eux-mêmes.

Lors d'une attaque de Vampirisme, les ailes arborent soudain une infinité de petits aiguillons sur toute leur surface. Ces projections acérées s'enfoncent dans la victime et y pompent les fluides corporels, d'où des dommages de 1D3 PV et une perte de 1 point par round dans la caractéristique la plus forte du sujet (FOR, CON, etc.).

Les Gardiens sont presque tout le temps présents au Temple du Dôme Pourpre, sous la statue de la Chauve-souris des Sables, mais il arrive que Huston leur confie des missions particulières qui les amènent à sortir de cet endroit.

Gardien de la Chauve-Souris

CON	4	Endurance	20%
DEX	12	Agilité	60%
FOR	33	Puissance	99%
TAI	24	Corpulence	99%
ÉDU	5	Connaissance	25%
INT	3	Intuition	15%
POU	10	Volonté	50%

Valeurs dérivées

Mouvement 6/12 (en vol, peut porter une personne de TAI inférieure ou égale au quart de sa FOR)
Impact +14
Points de Vie 32

Combat

- Corps à corps 40%
- Vampirisme 99%

Dégâts 1D3 + perte de caractéristique

charges (1D20+3). Une fois ses charges épuisées, une arme-à-foudre perd toute utilité, à moins de s'en servir comme d'un gourdin doté d'une résistance de 14. Les armes-à-foudre sont décrites dans le paragraphe Artefacts (cf. ci-dessous).

Il y a 50% de chance pour que dix mineurs zombies dorment dans la pièce. Kidnappés il y a bien longtemps pour servir un des multiples plans de Huston, ils sont sous le coup d'un système de contrôle des esprits dont il a appris à se servir et ne quittent plus l'état de zombie. Ils composent l'effectif principal du groupe de travail mentionné dans « Des Lignes de Lumières ».

Les mineurs restent complètement indifférents aux investigateurs. Si ceux-ci ont suffisamment observé la situation, ils peuvent se débarrasser rapidement des adorateurs et prendre ainsi le contrôle de tout le groupe.

Essence et dynamite

À proximité, un petit appentis est protégé par un cadenas qui cède sur une simple réussite de Métier : serrurerie. Il contient quarante-huit bâtons de dynamite, avec mèches lentes, détonateurs et manuel d'utilisation du fabricant. À côté de l'appentis, se dresse une pile de barils d'essence pleins, aussi nombreux que vous le souhaitez.

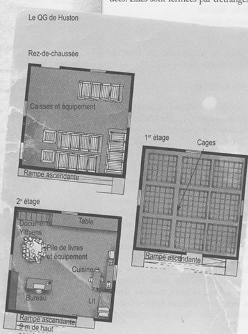
Le premier étage

Un grand plan incliné permet d'accéder aux niveaux supérieurs. Le premier étage ne contient que de grandes cages cubiques, des assemblages de barres de fer rouillées soigneusement soudées. Elles sont fermées par d'étranges verrous magnétiques commandés par une clé rectangulaire que Huston garde toujours en poche. Chaque verrou résiste à l'ouverture avec une FOR de 75 (85 pour les barres). De fortes décharges électriques peuvent détruire les verrous, mais risquent d'électrocuter les prisonniers.

Cette prison héberge pas mal de monde, dont beaucoup de Kooris. Les investigateurs y sont accueillis par un concert de supplications. Si Huston est à l'étage supérieur, ce tumulte a 25% de chance de l'alerter. Refaites ce test toutes les quinze minutes ou si les personnages se montrent incapables de calmer les captifs. Tous les investigateurs capturés sont enfermés ici.

Une des cages n'emprisonne que des femmes enceintes, des victimes des viols des cérémonies trimestrielles. Il y a 10% de chance pour que l'une d'elles donne naissance à sa sinistre progéniture si les investigateurs passent un peu de temps sur place. La vue de ce rejeton reptilien, vert et verruqueux, coûte à chaque investigateur 1/1D4 points de SAN.

Chaque cage est abominablement empuantie par la promiscuité et l'absence de toilettes. Des baquets posés à côté de chacune d'elles contiennent des patates douces et autres racines crues, de l'eau croupie et une louche.



L'Arme-à-foudre : Modèle B

Lieu : Une caisse dans l'entrepôt du Q.G. de Huston. Bureau de Huston. Certains adorateurs.

Une réussite d'Intuition suggère que cet appareil est une arme. Il n'y a pas moyen de déterminer, autrement que par l'expérience, par quel côté tire cet engin tubulaire. Si un mauvais pari est mis à l'épreuve sans précaution, un investigateur subit 8D6 points de dommages.

De la taille d'une mitraillette, cette arme a une portée de base de cent mètres (Loin) et contient 1D20+3 charges. Ces charges sont constitutives de l'arme et ne peuvent pas être considérées comme les munitions des armes humaines. Il n'y a aucun moyen de recharger ce modèle d'arme-à-foudre, mais les joueurs n'ont pas à le savoir. Les adorateurs qui en portent une savent tous que leur arme-à-foudre peut très bien ne plus fonctionner la prochaine fois qu'ils voudront tirer.

Il faut utiliser ses deux mains pour faire feu avec une arme-à-foudre, même si la manœuvre est assez simple à comprendre. L'arme est capable de tirer une décharge par round et sa résistance est de 14 PV. La chance de base de la compétence Armes à feu : arme-à-foudre est de 35%. Comme pour un fusil de chasse, les dommages sont de 1D10. L'arme-à-foudre ne peut empaler.

Attribuez un numéro à chacune des armes-à-foudre de cette aventure et faites les jets de dés qui déterminent leur nombre de charge.

Commentaire pour l'Alcheringa : Si vos investigateurs se rendent en Alcheringa, ou si le Grand Rituel réussit en Australie, les effets du passage à l'Alcheringa ne seront pas à compter sur les armes-à-foudre. En effet, ces armes ont été inventées par les Yithiens il y a de cela des millions d'années, et ne sont donc pas à considérer comme des éléments technologiques uchroniques, contrairement aux inventions humaines produites bien des siècles après la réalité de l'Alcheringa. Les armes-à-foudre resteront donc inchangées du monde de l'éveil au monde du Rêve.

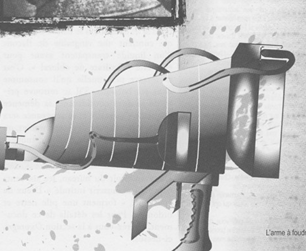
Le dernier étage

Huston est ici 75% du temps, à moins qu'une cérémonie trimestrielle ne soit en cours (il y assiste systématiquement), ou qu'il termine les préparatifs en Alcheringa pour le Grand Rituel (10% de chance de le trouver endormi avec Kadaitcha, gardés par cinq Kooris parmi les plus fidèles).
Cette grande pièce est à la fois un appartement, un laboratoire et une bibliothèque. Un des coins est occupé par un grand lit. À proximité, une cuisine a été installée, un modèle électrique primitif. Il y a aussi plusieurs tables, bureaux et étagères. Des centaines de boîtes à documents de la Grande Race sont entassées dans un autre coin. Elles contiennent essentiellement des plans et des formules. Ces archives sont trop extraterrestres pour être déchiffrées par les investigateurs.
Le bureau fait face à une cloison constituée d'une simple draperie qui fait office de porte. S'il est ici, les visiteurs le surprennent à son bureau. Il se lève poliment pour les accueillir, visiblement très curieux mais arborant tout de même une expression de bienvenue. Il s'intéresse à la santé de ses invités et leur offre thé ou café avant de demander des nouvelles du monde extérieur. Huston est devenu dépendant au chloral pour s'endormir plus rapidement afin de se rendre en Alcheringa (cf. descriptif page 39). Les boissons qu'il propose aux investigateurs en contiennent et risquent de les rendre somnolents, voire de les endormir (cf. *L'Appel de Cthulhu 6ᵉ édition française*, page 165 pour plus d'informations). Après cet échange courtois, il s'enquiert de la raison de leur visite. Il s'excuse d'être si terriblement occupé par des recherches vitales, il bavarderait bien toute la journée. Si les aventuriers sont la proie des effets du chloral, ils sont emmenés et emprisonnés dans les cages cubiques du premier étage en vue d'être interrogés ultérieurement par Huston. Une fois questionnés, si Huston estime qu'il n'a plus rien à apprendre des investigateurs, il se débarrasse d'eux en les sacrifiant lors du prochain rituel.
Sur son bureau, une pile de papiers couvre un objet qu'une réussite de Trouver Objet Caché identifie comme un revolver calibre 45. Une arme-à-foudre est visible non loin de sa main droite.
On voit aussi sur ce bureau un bol cuivré gravé de runes du Mythe, c'est un bol en « cuivre céleste » qui permet de lancer le sortilège « Envoyer des Rêves ».
Un casque de métal est posé dans un coin : le contrôleur d'esprits. Huston s'en sert pour effacer la mémoire à long terme de ses captifs et leur implanter des instructions auxquelles ils ne peuvent résister.
Un investigateur peut déterminer le mode opératoire de l'engin en quelques heures seulement, mais il sera incapable d'imaginer ses fonctions et utilités sans l'essayer sur quelqu'un.
Muldjewangk, si les investigateurs l'interrogent à ce sujet, sait comment guérir de leur état de zombie les victimes de cet appareil.

Le contrôleur d'esprits

Lieu : Bureau de Huston dans son Q.G.
Ce casque de métal ressemble un peu à un bonnet d'âne. Trois câbles y sont attachés ; ils se terminent par de petites plaquettes triangulaires qui doivent être placées à des emplacements précis sur le crâne de la victime. Une réussite de lutte INT contre INT permet à l'opérateur d'activer l'appareil et d'imposer des blocages mentaux au sujet.
Le sujet perd 1D6 points de SAN à chaque fois qu'il est soumis au contrôleur. S'il emporte la lutte INT/INT, il n'est soumis à aucun autre effet. Une autre tentative pourra avoir lieu le lendemain, une fois que l'esprit visé se sera suffisamment calmé. Cet appareil yithien était initialement destiné à supprimer les souvenirs d'un humain après un séjour involontaire de son esprit à l'époque de la Grande Race.





L'arme à foudre



Dr Robert Huston

(Ennemi)

Huston est un homme grisonnant, de taille moyenne, au teint blanchi par l'obscurité perpétuelle. Très minutieux, son costume de brousse kaki est propre et fraîchement repassé. C'est un homme qui connaît toutes les convenances et s'avère être un hôte très agréable et prévenant.

Malgré ce comportement normal, une réussite de Psychologie diagnostique une personnalité démente. Huston se considère comme un réaliste, mais c'est un mégalomane qui ne peut s'empêcher de clamer comment il compte conquérir le monde. Bon psychologue, il n'entretient pourtant aucune sympathie pour ses semblables et méprise en son for intérieur les problèmes mesquins de l'espèce. Il s'enorgueillit d'une compréhension unique du monde physique et symbolique, une compréhension que seul son esprit scientifique imprégné d'éducation jungienne peut concevoir. A cela s'ajoute son addiction au Chloral et ses vertus somnifères pour atteindre plus rapidement l'état d'un sommeil profond afin de voyager en Alcheringa (cf. *L'Appel de Cthulhu 6e édition française*, page 165). Si au départ, les propriétés de ce sédatif faisaient pleinement effet, avec le temps, il en est devenu dépendant et y est désormais immunisé. Il en consomme régulièrement dans son thé ou son café.

Pour Huston, les dieux de la folie sont à la fois la métaphore ultime et la seule réalité. Pour protéger cette image de lui-même et son lien authentique avec Nyarlathotep, il tue sans hésiter. Il va tuer les investigateurs si l'opportunité se présente, mais pas avant d'avoir discouru pendant une éternité sur ses théories concernant l'humanité, l'inconscient, la Grande Banque de Mémoire, le lien illogique entre mémoire de race et retour des Grands Anciens, etc.

En bref, Huston attend avec impatience l'heure où le Portail pourra s'ouvrir et laisser une horde d'horreurs extraterrestres s'abattre sur notre planète. Il ne se sent pas menacé par cette invasion car il ne doute pas que son intelligence, son dévouement et sa compréhension sont sans égal sur Terre.

Phrases type

« Ah, de nouveaux invités. Charmant. Une tasse de thé je suppose ? »

« Voyons messieurs, l'humanité n'est rien en comparaison des Dieux qui ont créé cet univers et les autres. »

« Je comprends que ceci vous dépasse, vous n'êtes que de la vermine bonne à écraser ! » (dit sur un ton agréable mais ferme).

Dieux de la Réalité

Ouvrage écrit par Huston.

Il s'agit d'un manuscrit de six cents pages qui forment une pile nette et ordonnée. Huston écrit ce journal depuis qu'il est entré dans la cité enfouie. C'est maintenant un assez long mémoire.

Il commence ainsi : « La folie est la marque des dieux, la réponse aux murmures des anciens secrets, la main invisible qui pousse le monde dans sa trajectoire désordonnée. Grâce à elle, j'ai vu au-delà des simples rêves et archétypes, au-delà de l'impétuosité enfantine et du chagrin des adultes, au-delà de l'analyse dont sont capables les autres hommes. En acceptant la folie, j'accepte les dieux et renforce mon règne de leurs dons ».

Il faut quatre heures pour lire ce manuscrit qui en dit assez sur la perception humaine et la nature de la réalité pour justifier une perte de 2/1D8 points de SAN. L'univers, démontre Huston, est si relatif qu'aucun homme sain d'esprit ne peut l'appréhender. Pour se protéger, les humains apprennent à ne pas voir les preuves de cet état de fait, mais certaines vérités s'infiltrent tout de même dans la conscience par le biais des rêves.

Le document mentionne l'île du Dragon Gris et la Montagne du Vent Noir. Il détaille le rituel que devra suivre Huston le 14 janvier 1926, quels horaires il devra respecter (exprimés en G.M.T.) et quelles sont les fonctions des statues de stockage devant le Dôme Pourpre. On y trouve également le projet de régression de l'Australie en Alcheringa, qui est un corollaire au Grand Rituel, et il est possible de comprendre que l'un peut se produire sans l'autre, bien que ce ne soit pas expliqué clairement. Le fonctionnement et l'usage du contrôleur d'esprit y sont expliqués, ainsi que celui des armes-à-foudre qui ont permis de se débarrasser — en les tuant, parfois — des Polypes Volants en maraude. Huston décrit aussi comment, par la grâce de Nyarlathotep, il a pu extraire un Yithien (Muldjewangk) du passé. Enfin, il explique en partie ses voyages en Alcheringa avec Kadaitcha, mais la manière de procéder n'est pas détaillée – Kadaitcha a conservé certains secrets pour lui.

Langue : Anglais
Lieu : Bureau de Huston dans la Cité sous les sables
Complexité : Facile (20%)
Durée : Heures
Mythe : 5
SAN : 2/1D8
Sortilèges : Aucun

Un coffret en bois

Sous le lit de Huston se trouve un coffret qui contient une vingtaine de flacons d'un liquide transparent ayant pour étiquette « hydrate de chloral ». C'est sa réserve personnelle qu'il consomme dans ses boissons. S'il se retrouve privé de sa dose quotidienne, sa démence risque de s'accroître et sa vengeance sera implacable à l'égard des responsables, ou considérés comme tels, de son manque.

Un manuscrit

Dans un tiroir du bureau, les six cents pages du manuscrit intitulé « Dieux de la Réalité » forment une pile nette et ordonnée. Pour les détails de ce document, référez-vous à la section *Ouvrages*, ci-dessus.

Le chronomètre de marine

Dans un autre tiroir, une petite boîte en bois renferme un chronomètre de marine. Les minutes et les secondes sont identiques aux montres des investigateurs, mais l'heure est avancée de huit heures. Une réussite de Sciences formelles : astronomie ou de Volonté à -20% leur rappelle que tous les instruments de navigation sont réglés sur le méridien de Greenwich. Ces huit heures devraient correspondre au décalage horaire entre l'heure GMT et celle de l'Australie.

Un dossier rempli de plans et de notes

Un dossier contient plusieurs dizaines de plans d'appareillages à la fois électriques et mécaniques, ainsi que des notes sur des formules chimiques ou des explications des schémas électriques. Il est impossible à un esprit des années 20 de comprendre qu'il s'agit d'une fusée, même s'ils ont assisté au cinéma de Méliès. Des jets réussis en Métier : mécanique, Métier : électricité ou Sciences Formelles : physique et Sciences Formelles : chimie permettront de comprendre qu'il s'agit d'un appareillage très sophistiqué, mais pas quel est son objectif. Mélangée au dossier, se trouve une lettre de Penhew demandant des précisions à Huston afin qu'il lui fournisse les derniers éléments de guidage du dispositif.

Lettre de Penhew - Aide de jeu AU-08

Utilité du document : Il permet de faire le lien entre Huston et Penhew. Il révèle l'existence du Yithien Muldjewangk qui aide Huston dans ses travaux. Enfin, il permet d'apprendre que Ho Fong participe à leur sombre projet.

Sortilège : Chausse-trappe temporelle

Coût de lancement : 100 Points de Magie, 1D6 points de POU et 1D8 points de SAN. Le rituel suppose des heures de méditation ininterrompue et une grande quantité de sang humain. Pour lancer ce sortilège, le sorcier doit être capable de visualiser la cible dans son environnement normal. Pour les créatures du passé ou du futur, il lui faut donc disposer d'un moyen de voir à travers le temps.

Le sortilège est à sens unique. La créature capturée ne peut pas être rendue à son époque. Le sorcier ne peut pas se servir de ce sortilège pour se déplacer lui-même dans le temps, sortilège qui ne peut capturer qu'une seule créature à la fois.

Une fois le rituel accompli, le sorcier oppose son POU à celui de sa cible. S'il l'emporte, la créature capturée apparaît quelque part à la surface de la Terre, toujours à moins de huit kilomètres du sorcier, et dans un endroit qui ne lui est pas immédiatement dommageable. Dès lors, elle est libre de ses mouvements et dispose de toutes ses capacités normales, même si l'époque a changé. Si une certaine atmosphère extraterrestre, ou un autre paramètre absent, lui est absolument nécessaire, elle risque fort de mourir avant d'être récupérée.

Le sortilège ne fonctionne qu'à travers le temps, pas à travers d'autres dimensions. La cible peut se montrer particulièrement mécontente de la situation, le sorcier sera donc bien avisé de faire preuve de toute la prudence nécessaire.



Cher Huston,

Nous avons bien avancé les travaux.
Ho Fong fait tout le nécessaire pour pourvoir à nos besoins.
L'échafaudage est en place, les tubes de l'engin sont fixés et drainent l'énergie du puits de lave.
Nous rencontrons cependant des difficultés avec le système de guidage.
Nous avons besoin de vos connaissances.
Nous attendons beaucoup de votre collaboration avec le membre de la Grande Race.

Vous devez réussir

Votre dévoué.
A.P.

Aide de jeu AU-08 - Lettre de Penhew

Excavations en cours

Les mineurs, quand ils ne se reposent pas au quartier général, travaillent ici. Quand ils sont là, Huston y est aussi 10% du temps. L'équipe de zombies se fraye un passage dans une falaise de sable et d'éboulis cyclopéens. Creusant sans relâche et sans impatience, ils ont presque complètement dégagé la voie. Une lampe torche et une réussite de Trouver Objet Caché permettent à ceux qui se risquent sous les étais gémissants de distinguer au fond du tunnel un trou gros comme la tête d'un homme. Cette première percée permet d'entrevoir un vaste laboratoire rempli d'artefacts étranges. La salle est couverte de poussière et semble avoir subi des dommages, mais son contenu paraît à peu près intact.

Les appartements de Muldjewangk

Une série de lampes quitte la ligne nord-ouest et conduit jusqu'à trois salles de pierre grise en enfilade. Toutes sont décorées de symboles yithiens indéchiffrables.

La première salle

La guirlande de lumière survole toutes sortes de pièces et couloirs vides avant d'aboutir à une salle brillamment éclairée de six mètres sur six. À l'intérieur, les investigateurs découvrent tout un fouillis de caisses et éléments d'appareillage. S'ils sont à la recherche d'une pièce de rechange, ils touchent certainement au but ! Une réussite de Métier : électricité montre que l'essentiel du matériel relève soit de la pointe de la technologie terrienne, soit d'une construction ou d'une conception extraterrestre. Le gros des éléments ne porte aucune marque de constructeur et ne correspond à aucun standard connu. Une partie a été récupérée en divers endroits de la cité, tandis qu'une autre a été construite sur mesure en Allemagne et en Grande-Bretagne, avant d'être importée ici à grands frais. Çà et là, on reconnaît transformateurs et batteries, connecteurs et boîtes à fusibles ou divers tubes à vide hors normes. La plupart des pièces sont incompréhensibles. Il faudrait des semaines pour deviner à quelle logique obéissent ces éléments. Les experts de l'équipe ne peuvent que hausser les épaules.

La deuxième salle

La première salle ouvre sur un second volume long d'une douzaine de mètres. À l'intérieur se dresse un énorme tableau de contrôle, noir, élégant, couvert d'interrupteurs, boutons, molettes, manettes, cadrans et écrans. Il arbore aussi divers jeux de relais et connecteurs fantastiques, et toute une collection de lampes témoins. (Si vous souhaitez équiper l'endroit de lampes à décharge et autres chambres à bulles, ne vous restreignez pas tant que vous vous sentez capable de rationaliser ces perfectionnements.) Une portion du tableau de contrôle est ouverte. Divers conduits et câbles pendent librement dans l'ouverture. Il apparait évident que l'appareil est incomplet.

Dr Robert Huston
Sorcier et prêtre de Nyarlathotep

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70%
CON	15	Endurance	75%
DEX	13	Agilité	65%
FOR	10	Puissance	50%
TAI	12	Corpulence	60%
ÉDU	18	Connaissance	90%
INT	18	Intuition	90%
POU	35	Volonté	99%

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	14
Points de Magie	135
Santé Mentale	0

Compétence spécifique (ou spéciale)
Attendre en élu dévoué 90%

Compétences

Athlétisme	15%
Baratin	40%
Bibliothèque	60%
Conduite : automobile	30%
Discrétion	30%
Médecine	25%
Mythe de Cthulhu	50%
Négociation	30%
Premiers Soins	35%
Psychanalyse	35%
Psychologie	50%
Sciences formelles :	
- astronomie	15%
- chimie	15%
- électricité	50%
- mécanique	40%
Sciences de la terre : géologie	25%
Sciences humaines :	
- anthropologie	40%
- archéologie	25%
Sciences occultes	05%
Vigilance	50%

Langues

Anglais (Langue maternelle)	90%
Kariera	15%
Lire le Yithien	40%
Pidgin	45%

Grimoire
Appeler Yog-Sothoth, Chausse-trappe Temporelle, Contacter Cthulhu, Contacter Nyarlathotep, Invoquer/Contrôler un Polype Volant, Déflagration Mentale, Domination, Envoyer des Rêves, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse

Combat

• Gourdin du Culte	25%
Dégâts : 1D10	
• Bagarre	30%
• Revolver cal.45	55%
Dégâts : 1D10+2	
• Arme-à-foudre	40%
Dégâts : 1D10	

Muldjewangk

Yithien

Muldjewangk est un membre de la Grande Race Yith (référez-vous à la 6° édition française de L'Appel de Cthulhu, p225). Plus qu'une menace, il représente principalement une aide pour les joueurs, car il n'est pas présent dans la cité de son plein gré et s'y trouve prisonnier.

Huston a pu l'amener du passé de la Terre dans notre temps afin de le servir grâce à l'aide de Nyarlathotep. Il n'a donc qu'un seul but, trouver un moyen de rentrer dans son espace-temps, et se montrera tout à fait disposé à aider les investigateurs à quitter la cité en échange d'une aide pour sa propre évasion.

Muldjewangk
2644 ans d'âge physique, chercheur de la Grande Race

CON	22	Endurance	99%
DEX	13	Agilité	65%
FOR	40	Puissance	99%
TAI	60	Corpulence	99%
INT	26	Intuition	99%
POU	13	Volonté	65%

Valeurs dérivées

Mouvement	7
Impact	+16
Points de Vie	41

Compétences

Bibliothèque (Yithienne)	90%
Connaissance du Futur	70%
Métier : histoire (Yithienne)	90%
Métier :	
- histoire naturelle (des Origines)	95%
Mythe de Cthulhu	30%
Sciences de la terre :	
- biologie	99%
- géologie	90%
Sciences formelles :	
- astronomie	90%
- chimie	85%
- électricité	95%
- électronique	99%
- mécanique	95%
- physique	90%
Sciences Occultes	10%

Combat

- Arme-à-foudre 45%
  Dégâts 8D6
- Pinces 40%
  Dégâts 1D6+5D6

- **Protection :** 8 points de cuir
- **Perte de SAN :** Voir Muldjewangk coûte 1/1D6 points

Sur une partie de sa longueur, le pupitre de contrôle laisse la place à un confortable divan de cuir (du type qu'on associe généralement aux analystes freudiens). Un complexe serre-tête chromé et un ensemble de télécommandes reliés au tableau de contrôle suggèrent que ce divan joue un rôle essentiel dans le fonctionnement de cet appareil. Près de là, se dresse une table chirurgicale équipée de toutes les entraves nécessaires à l'immobilisation du patient. Un autre serre-tête chromé est posé dessus ; son câble de connexion vient se ficher dans le tableau de contrôle juste à côté du branchement du premier casque.

Cette pièce ne présente pas d'intérêt particulier en ce qui concerne l'aventure. Vous pouvez lui attribuer un usage, laisser les joueurs lui en imaginer un ou lui conserver son mystère indéfiniment.

La chambre de Muldjewangk

Une arche donne sur une troisième pièce faiblement éclairée. Circulaire, elle mesure une quinzaine de mètres de diamètre. Elle est plus ou moins vide, mais un établi surélevé porte un grand nombre d'instruments et artefacts extraterrestres. Une réussite de Connaissance permet de reconnaître dans un des plus gros assemblages le panneau manquant du tableau de contrôle de la pièce précédente.

L'entrée de cette salle est barrée par un champ de force électrique invisible (qui s'étend, en fait, aux murs, sol et plafond). Des passages de capteurs ont été installés de chaque côté de l'arche.

Le champ inflige des dommages de 3D10 points. Un humain pourrait ramper sous un des capteurs, mais cet exercice de contorsionniste ne se termine sans dommages que sur un test d'Agilité -10%.

Le champ de force peut être coupé en actionnant les commutateurs à lames de la boîte à fusibles installée à droite de la porte. On peut aussi retirer les gros fusibles cylindriques et les cacher si l'on ne souhaite pas que quelqu'un puisse facilement rétablir l'alimentation. La boîte est verrouillée par une serrure à combinaison. Pour l'ouvrir, il faut venir à bout des verrous ou réussir un test de Métier : serrurerie. Le plus simple est encore de mettre en panne le générateur qui dessert cette partie de la cité, mais cela ne manquera pas d'attirer immédiatement l'attention.

Une réussite en *Métier : électricité* ou *bricolage* permet de couper l'alimentation sans toucher au générateur ou à la boîte à fusibles. Un échec se traduit par une décharge de 1D10+4 points de dommages pour l'électricien malchanceux.

Muldjewangk

À gauche de l'entrée, une grande forme sombre repose dans la pénombre : Muldjewangk de la Grande Race (pour plus de détails, voir le paragraphe Créatures du Mythe). Si quelqu'un s'avance dans le champ de force, toutes les lampes de la salle circulaire s'allument et cette grande intelligence s'éveille. La vue de Muldjewangk coûte 0/1D6 points de SAN.

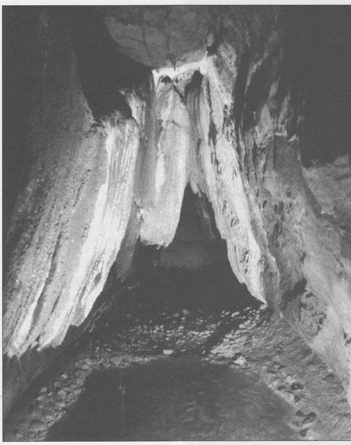
Si les investigateurs ouvrent le feu, Muldjewangk se protège au mieux.

Dès son réveil, il saisit dans une de ses pinces un gros appareil métallique qui lui permet de communiquer par télépathie avec les mammifères (les investigateurs). Il choisit d'abord d'établir le contact avec l'investigateur le plus grand ; si le sujet n'est pas réceptif, il essaie avec les autres par ordre de TAI décroissante. Le personnage visé ressent clairement l'intrusion télépathique, une sorte de poussée aux frontières de son esprit.

L'investigateur concerné peut y résister en opposant ses Points de Magie à ceux de Muldjewangk. En cas d'échec, il ne pourra plus s'opposer à ses contacts télépathiques. Si la cible ne résiste pas, ou résiste en vain, l'intrusion mentale qui s'ensuit lui coûte 1 Point de Magie et 1 point de SAN. Ces pertes apparaissent quand le dialogue s'interrompt pour un temps. Jouez les dialogues en français.

Le premier message de Muldjewangk concerne d'abord le champ de force qu'il souhaiterait voir couper. Il explique succinctement comment ouvrir la boîte à fusibles.

Muldjewangk a été ramené par Huston du début des temps pour le forcer à collaborer



à la mise au point du contrôleur d'esprits, au système de guidage de la fusée de Penhew ainsi qu'à d'autres projets. Muldjewangk connaît déjà le futur et juge donc ces tâches amusantes et parfaitement anodines. Il considère que Huston s'épuise inutilement. Il s'est montré coopératif mais n'a pas cessé de penser à un moyen de regagner son époque ou d'alerter au moins un membre de la Grande Race. Il n'a rien trouvé jusqu'ici, mais il croit que s'il avait accès à certaines bibliothèques de la cité, peut-être toujours intactes, il pourrait concevoir un contresort à la Chausse-Trappe Temporelle de Huston. Muldjewangk marchande honnêtement sa libération avec les investigateurs. L'ouverture prochaine du Portail ne l'alarme en rien. Si les personnages coupent le champ de force sans avoir d'abord fixé leur paiement, Muldjewangk les remercie sincèrement et glisse majestueusement dans les ténèbres, ce qui met fin à son rôle dans l'aventure.

Il peut offrir de recâbler le contrôleur d'esprits pour qu'il soit possible de libérer les mineurs de leur état de zombie. Il a l'habitude de lire l'esprit de Huston tous les jours, comme d'autres lisent le journal, et peut donc éclairer les liens du culte avec Ho Fong, Ahja Singh et la Fondation Penhew. Il connaît aussi l'organisation générale de la conspiration, la liste des lieux importants, les meilleurs chemins d'accès, les personnes de confiance et celles dont il faut se méfier. En tant qu'érudit, il peut télépathiquement apporter 1D6% en Métier : électronique, Mythe de Cthulhu, Sciences formelles : astronomie, Sciences formelles : chimie, Sciences formelles : physique, Sciences de la terre : géologie, Sciences de la vie : biologie ou Sciences occultes à un investigateur en quelques heures (exercice bien ennuyeux pour lui, il ne le propose pas spontanément, tout au moins dans un premier temps). A vous de déterminer les services qu'il peut rendre et les connaissances qu'il peut transmettre à l'équipe. Les joueurs peuvent très bien souhaiter apprendre les tactiques gagnantes contre les Polypes Volants ou tout autre chose.

Une fois libéré, Muldjewangk commence par glisser au bas d'une série de rampes étroites et poussiéreuses avant d'entrer dans

Le Père de toutes les chauves-souris

Avatar de Nyarlathotep

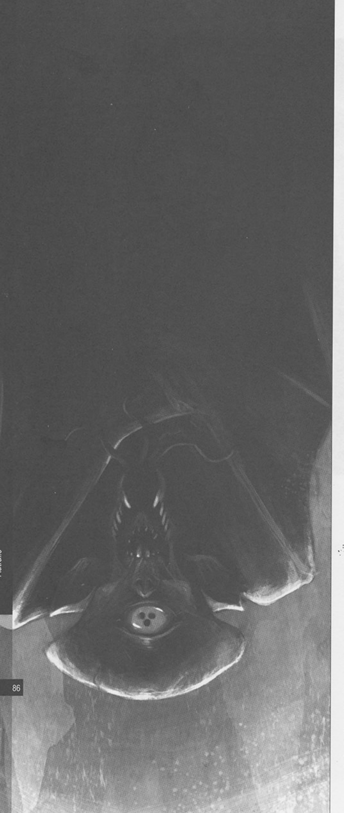
Cet avatar de Nyarlathotep ressemble à une chauve-souris gigantesque. Seul apparaît sur son visage un unique œil trilobé rouge incandescent. De minces tentacules se tortillent sous ses ailes loqueteuses quand il plane dans la nuit en laissant derrière lui une traînée d'écume protoplasmique. Cette traînée bouillonnante, vivante, se dissipe après le passage de l'horreur, mais cela prend bien une minute. Le Père de Toutes les Chauves-Souris n'est qu'à demi-matériel et peut voler à travers les objets solides quand le besoin s'en fait sentir. Ce qui ne l'empêche pas de manipuler à volonté les objets matériels.

Il est aussi appelé Vole-la-Lumière ou Celui qui Hante les Ténèbres. Il est bien connu des Fungis de Yuggoth. Il ne peut supporter que les lumières les plus ténues, comme celle des étoiles. Il s'agit clairement d'une forme mieux adaptée aux profondeurs de l'espace qu'à la surface de la Terre. L'arc incandescent d'un projecteur ou d'un poste à souder est susceptible de lui infliger de sérieux dommages. Une bonne lampe torche lui ferait subir déjà 1D6 points de dommage si le monstre voulait bien rester dans son faisceau. Une grosse chandelle tenue en l'air lui inflige 1 point de dommage par round tant qu'il reste dans les quinze mètres, une torche 1D6 points, des phares de voiture 3D6 points et ainsi de suite, selon l'intensité de l'éclairage considéré (à vous de décider des dommages infligés). La lumière du jour correspond à des dommages de 10D6 points, celle de la lune de 2D6. Si l'éclairage est maintenu le nombre de rounds nécessaires, l'horreur finit par se dissoudre complètement jusqu'à sa prochaine invocation. De brefs éclairs lumineux, comme ceux d'un flash ou de la foudre, sont sans effet, même si la Chauve-souris des Sables rugit de mécontentement.

Son impact psychique est tel que les humains ordinaires qui l'approchent se voient dotés de sa capacité monstrueuse à voir dans le noir : la malédiction de la Vision Sans Vision. Ce nouveau sens, qui peut éventuellement se révéler bien utile, est associé à une perte de SAN d'1/1D6 points, car il oblige à une perception perturbante, extraterrestre, de l'univers. Même les humains aveugles sont ainsi affectés, cette capacité étant complètement indépendante du nerf optique.

Pour attaquer, le Père de Toutes les Chauves-Souris plane généralement juste au-dessus de ses victimes, qui se retrouvent alors à portée de ses vibrions. Toutes celles qui se tiennent sous les quinze mètres de son envergure sont susceptibles d'être touchées. Celles qui le sont effectivement subissent un terrible choc électrique et des brûlures (4D6 points de dommages ; les armures isolantes et les mises à terre restent sans effet).

Si la victime survit, elle perd aussi 1D3 points dans sa caractéristique la plus forte (FOR, CON, etc.) à chaque choc. Ceux qui se retrouvent exposés à la traînée d'écume extraterrestre qui flotte dans le sillage de la Chauve-souris des Sables perdent 1D4-1 points de dommages par round (s'ils ne sont pas retenus ou immobilisés, considérez qu'ils n'y restent qu'un seul round).



un bâtiment inexploré. Là, il ouvre un compartiment dans un mur dépourvu de signes particuliers et en retire plusieurs armes-à-foudre à pleine charge (vingt-trois tirs). Il explique leur usage aux investigateurs et en garde une pour lui. Celui qui reçoit ses messages télépathiques comprend clairement que Muldjewangk ne tient pas à rencontrer un Polype Volant sans ces armes. Il redoute véritablement leur souffle destructeur.

Muldjewangk connaît la cité et sait comment se rendre à l'endroit qui l'intéresse. Il ne tient pas à échanger des informations avec les intelligences limitées qui l'ont libéré. Il les emmènera avec lui parce qu'il est incapable d'escalader les éboulis. Les investigateurs devront lui déblayer le passage en certains endroits. Il lui faudra plusieurs semaines avant de localiser et atteindre les archives dont il a besoin. Il essaie de garder l'équipe avec lui pendant toute cette période. Il lui serait difficile de trouver des collaborateurs plus motivés.

Conclusion de la première visite

La fin de ce chapitre laisse les investigateurs en plein désert, à des centaines de kilomètres du premier village. Si les véhicules ne sont plus utilisables, ils peuvent toujours attendre un passage de bétail près de la source de Grogan et accompagner les cow-boys jusqu'à Wiluna. Ils iront plus vite s'ils ont la chance de tomber sur une équipe de prospecteurs ou de cartographes retournant à Cuncudgerie. S'ils disposent encore de véhicules, ils préféreront peut-être prendre la route du nord et embarquer à Darwin pour Hong Kong, Singapour ou Shanghai.

S'ils ont fait leur travail, Huston a échoué ou trouvé la mort, Muldjewangk est libre, les mineurs ont retrouvé leurs esprits et le culte n'existe plus. Jeremy refuse de quitter son camp mais rien ne l'y menace, sauf la nature.

Le Grand Rituel

Si les investigateurs n'arrivent pas à détruire le Culte lors de leur première visite en Australie, il leur faudra retourner pour empêcher la cérémonie de se mener à bien. Rappelez-vous que la mort de Huston ne suffit pas, Kadaitcha ou un autre adorateur peut le remplacer.

Quelques semaines avant janvier 1926, l'ensemble des adorateurs du culte converge vers la Cité sous les Sables, afin de se rendre au Temple du Dôme Pourpre.

Les Gardiens de Nyarlathotep font des allers-retours fréquents pour convoyer les adorateurs les plus lointains ou les plus importants, et leurs allées et venues peuvent être observées – toujours de nuit. Étant donné que les galeries sont dangereuses et qu'il y a un manque de place évident, l'essentiel des tribus et individus liés au culte

se contentent dans un premier temps de camper à l'extérieur de la Cité, pour n'y descendre que lorsque les cérémonies ont lieu, avec à chaque fois un nombre de participants croissant. Ils sont donc tous postés aux alentours de la seule descente connue, et par laquelle les investigateurs devront à nouveau passer, à moins qu'ils n'aient découvert un autre passage. Si les investigateurs tentent de s'introduire de manière furtive dans les campements pour descendre dans la cité, ils ne manqueront pas de tomber sur l'une des nombreuses patrouilles de surveillance – qui sont en fait intéressées par les Polypes et non par d'éventuels intrus (que pourraient faire des intrus vu le nombre d'adorateurs présents ?).

Si les investigateurs descendent en dehors d'une cérémonie, ils risquent vraiment de se faire remarquer et de se faire enfermer en attendant le 14. S'ils descendent lors d'une cérémonie, la foule et l'excitation est telle que personne ne pourra faire la différence entre eux et des adorateurs normaux. S'ils attendent le dernier moment, le 14 janvier, personne ne remarquera leur présence au milieu de la foule. Les différentes cérémonies du culte sont maintenues, mais légèrement modifiées. Au cours des cérémonies hebdomadaires, une répétition du Grand Rituel a lieu afin que tout soit prêt. Les cérémonies trimestrielles, elles, ne changent pas.

De plus en plus fréquemment, Huston et Kadaitcha se rendent en Alcheringa afin de terminer les préparatifs de l'autre côté. De ce fait, si les investigateurs se rendent dans le bureau de Huston, il y a 10% de chance de les trouver tous les deux endormis, mais gardés par cinq Kooris parmi les plus fidèles. Les deux sorciers travaillent à assurer l'ouverture d'un portail stable qui fera régresser l'Australie au continent d'il y a soixante mille ans. Ils ont réuni les âmes des adorateurs du Père de Toutes les Chauves-Souris qui existent en Alcheringa, et ils se sont tous installés dans le double de la Cité des Sables (une version plus tropicale étant données les conditions de l'Alcheringa). Ces âmes seront donc toutes prêtes pour traverser le portail qui apparaîtra alors d'abord dans la Cité, puis qui se répandra sur l'ensemble du continent par la suite. Mais en plus de l'ouverture vers la dimension du Rêve Australien, le Dôme Pourpre ouvrira un accès vers une dimension parmi les plus terribles qui soit, permettant l'établissement d'un des trois coins du triangle.

Le matin de la cérémonie, la totalité des adorateurs descendent dans la Cité pour se diriger en masse vers le Temple du Dôme Pourpre. Là, les derniers préparatifs ont été menés : les statues de stockage ont été gonflées à bloc avec le maximum de points de magie possible – le bloc des sacrifices est rouge des sacrifices récents ; les abords ont été dégagés par les mineurs zombies ; le générateur relié au Dôme Pourpre a été vérifié sous la supervision de Huston au cours de la nuit ; des cages ont été montées pour y mettre les victimes des sacrifices à venir ainsi que les « bébés » de la nurserie ; plusieurs tas de bois ont été mis en place pour disposer de feux suffisants en attendant que la cérémonie commence. Une brigade spéciale d'adorateurs a également été mise en œuvre pour éviter que les Polypes ne viennent perturber les heures à venir. Le Rituel en lui-même débute, rythmé par les indications de Huston, qui se sert du chronomètre de marine pour déterminer l'heure. Les adorateurs sont mis en attente aux abords du Temple, éclairés par les lumières électriques. Puis huit heures avant le final, ils sont menés dans le Dôme et organisés en groupes, éclairés par les nombreux feux installés précédemment. Huston et Kadaitcha mènent le ballet, avec un service d'ordre minimum pour contenir d'éventuelles arrivées de Polypes en vadrouille. Les sacrifices commencent avec les meurtres d'une centaine d'hommes, de femmes et d'enfants. Puis les viols habituels prennent place, et une vingtaine de malheureux sont livrés aux hybrides en les jetant dans leurs cages. Ensuite, l'ensemble des feux sont arrêtés avec des seaux d'eau pour éteindre jusqu'au dernier rougeoiement. Les sacrifices reprennent dans l'ombre la plus absolue, comme lors des rituels trimestriels, car le Père de Toutes les Chauves-Souris va être invoqué. Les présents sont assujettis à la Vision Sans Vision. L'ensemble de ces événements coûte 2/2D6 Points de SAN. Une fois la Chauve-souris des Sables arrivée, les adorateurs se mettent à entamer les chants spécifiques, puis à tourner en une folle farandole autour du Dôme Pourpre. Le générateur est allumé et l'avatar de Nyarlathotep ainsi que ses Gardiens se mettent à prélever leur tribut parmi les adorateurs et les hybrides. Muldjewangk le Yithien est également amené et sacrifié devant tous sur l'autel. Kadaitcha entre alors en transe avec une dizaine de Kooris, certains tombant alors au sol, endormis suite à leur passage dans l'Alcheringa.

Trente minutes avant le final (à moins que le chronomètre situé au Kenya n'ait été déréglé), un portail lumineux s'ouvre non loin du Dôme : le portail créé par le Rejeton pour synchroniser les actions entre l'Australie, le Kenya et l'Île du Dragon Gris. Huston a revêtu un vêtement local – un pagne – puis s'est couvert du sang des victimes sacrifiées. Il se rend alors près des statues et entonne le chant du Grand Rituel. Le Dôme Pourpre se met à pulser d'une manière malsaine au rythme des tambours des joueurs aborigènes, comme un horrible cœur géant. Puis au moment ultime, la couleur du Dôme change pour un vert des plus affreux, les statues se mettent à briller comme si elles

Chauve-souris des Sables
Père de Toutes les Chauves-Souris, avatar de Nyarlathotep

CON	45	Endurance	99%
DEX	19	Agilité	95%
FOR	70	Puissance	99%
TAI	60	Corpulence	99%
INT	86	Intuition	99%
POU	100	Volonté	99%

Valeurs dérivées

Mouvement	30 (vol)
Impact	+7D6
Points de Vie	53

Combat

- Traînée Protoplasmique 99%
  Dégâts 1D4-1
- Vibrions 60%
  Dégâts 4D6 (choc et brûlure électrique)

- **Protection :** 5 points de cuir. Les empalements ne font aucun dommage supplémentaire. Les attaques par projection de chaleur, de solides, d'électricité ou de radiations atomiques sont sans effet à moins d'être accompagnées d'un torrent de lumière : une arme-à-foudre affecte bien le Père de Toutes les Chauves-Souris.
- **Perte de SAN :** Voir la Chauve-souris des Sables coûte 5/1D100 points.



Kadaitcha

(Ennemi)

Kadaitcha est un wirruman, un sorcier aborigène. Ce personnage totalement fou est l'intermédiaire nécessaire dont Huston a besoin pour lui permettre d'accéder à l'Alcheringa, et ainsi pouvoir profiter des particularités des Contrées du Rêve aborigène. Son objectif est de faire revenir la splendeur de l'Australie d'autrefois et de la purifier des Blancs qui l'ont envahie. Pour cela, il veut se servir du Dôme Pourpre afin d'ouvrir un portail définitif entre le monde de l'éveil et l'Alcheringa – et non pas juste des passerelles comme il en existe actuellement. L'Alcheringa sera alors intimement mêlé à la réalité et la recouvrera, remplaçant l'Australie aride d'aujourd'hui par celle d'il y a soixante mille ans. Les anciennes espèces renaîtront, et les esprits des morts reviendront pour fouler la terre. Kadaitcha est petit, même pour un Aborigène. Sa peau est très foncée, plus que la moyenne, et il porte des scarifications sur le dos et les bras pour le faire ressembler à une peau de crocodile. Il a les cheveux grisonnants, ainsi que la barbe. Son regard est difficile à soutenir, avec ses yeux

constamment injectés de sang – à tel point que le tour de l'iris semble rouge. Mais il ne faut pas se fier à son air de junkie chétif, car c'est un puissant sorcier, même si son art est très différent de celui déjà rencontré par les investigateurs – et les formes qu'il peut prendre.

Note : Le mot Kadaitcha désigne en langue arrernte (une peuplade du centre de l'île) un sorcier qui venge la mort d'un parent. Il est utilisé ici comme un nom propre, désignant celui qui venge la mort de tous les Aborigènes depuis l'arrivée des Blancs en Australie.

Kadaitcha
Wirruman dédié au Père de Toutes les Chauves-Souris

Niveau : supérieur
(cf. tableau p. **306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou p. **206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	9
Points de Magie	18
Santé Mentale	0

Compétence spécifique (ou spéciale)
Pratiquer la sorcellerie aborigène 65%

Compétences principales

Athlétisme	50%
Crochetage	20%
Discrétion	70%
Sciences occultes	5%
Vigilance	70%
Mythe de Cthulhu	20%

Compétences

Chant du Rêve	70%
Savoir Onirique sur l'Alcheringa	65%

Langues

Kariera (Langue maternelle)	60%
Anglais	15%
Pidgin	60%

Combat
• Dague 65%
Dégâts 1D4+2

Grimoire : Commander une Nuée de Chauves-Souris, Envoyer des Rêves, Instiller la Peur, Parole de Mort

étaient radioactives, et la lumière irradie du Dôme dans toutes les directions d'une couleur étrange située hors du spectre. Ceci ne peut être vu depuis la salle du Dôme, mais le rayonnement traverse toute chose et se répand depuis la Cité sur l'Australie, mêlant la dimension de l'éveil à celle de l'Alcheringa. Des centaines de formes apparaissent dans tous les recoins du Dôme : il s'agit des esprits des morts présents en Alcheringa. D'abord fantomatiques, ils semblent ensuite prendre davantage de détails tandis que le temps passe, la totalité de la transformation prenant environ une heure. La vision de ces fantômes de plus en plus tangibles fait perdre 1/1D6 SAN. Au cours de cette heure, Huston continue ses incantations, le temps que le Portail soit stabilisé de son côté.

En plus du Portail sur l'Alcheringa qui s'ouvre et transforme l'Australie en celle qu'elle était soixante mille ans plus tôt, le voile de la réalité se déchire dans le ciel australien depuis la Cité et la faille pourpre se dirige vers le nord-ouest – en direction de l'Asie et de l'Afrique. Pendant toute cette période, si les investigateurs interviennent et tuent Huston, un adorateur prendra sa place qu'il faudra également occire – mais cela sera rendu plus difficile par le fait qu'il ne sera pas seul.

Afin d'éviter que la cérémonie ne se déroule, le plus simple est de créer un Œil de Lumière et Ténèbres sur place. Ceci permettrait de bloquer toute activité magique maléfique. Cependant, il sera très difficile de réaliser la cérémonie de l'Œil sans attirer l'attention dans une des zones bien connues des adorateurs. On peut imaginer que Brady et ses amis puissent, eux, passer les différents portails ; cependant, ils ne pourront placer de nouveaux Yeux que lorsque les circonstances seront favorables – mais en ayant gagné un temps important grâce aux portails du Rejeton. Autre possibilité, les investigateurs pourraient entrer en relation avec une tribu non hostile à l'implantation des Blancs en Australie, ou tout au moins désireuse de ne pas régresser à l'ancienne Australie avec la mort de plusieurs millions de personnes, mais cette possibilité reste à inventer.

Si les investigateurs ne parviennent pas à bloquer l'ouverture du Portail lors du Grand Rituel, les conséquences seront catastrophiques pour eux : ils se retrouveront piégés dans une Australie totalement différente de celle qu'ils connaissent, toutes les villes de l'île seront ravagées par les bêtes et les morts revenus à la vie, et les Blancs éradiqués – en dehors de quelques adorateurs. La totalité des communications et transports nationaux et internationaux auront disparus, et des espèces n'ayant plus foulé le sol de la Terre seront à nouveau en vie. Cette transformation de l'Australie surviendra à partir du moment où la cérémonie aura pu être menée à son terme depuis la Cité sous les Sables, que les cérémonies en Asie ou au Kenya aient été interrompues ou non – le blocage de ces deux cérémonies n'empêche que l'ouverture du Portail vers la dimension des Grands Anciens, mais pas celle vers l'Alcheringa. De fait, il est très vraisemblable que l'Australie soit transformée à jamais suite à cette aventure, à moins que les investigateurs n'utilisent les portails du Rejeton ou décident d'intervenir lors des cérémonies de manière combinée – ou ne suppriment totalement le culte de la Chauve-souris des Sables dès leur première visite s'ils passent en Australie avant de se

Sortilèges

• Commander une nuée de chauves-souris
Ce sort spécifique à la Chauve-souris des Sables permet d'appeler et de diriger une nuée de chauves-souris pour leur faire faire a peu près n'importe quoi, tant que les ordres sont simples. Pour lancer ce sort, il faut disposer d'une peau de Goanna, un lézard apparenté aux varans, et la brûler en prononçant les paroles rituelles. Le sort coûte 2 Points de Magie, puis 1 Point de Magie toutes les dix minutes pour contrôler la nuée.
Une nuée de chauves-souris (3D10+10 individus) apparaît dans la minute si l'invocateur est près d'une grotte, dans les dix minutes autrement. La nuée peut s'attaquer à une personne si le sorcier le souhaite. Dans ce cas, elle inflige 1D3+1 points de dommage (morsures, griffures) par round tant que l'individu concerné semble menaçant pour le sorcier, et s'arrête dès que celui-ci s'éloigne du sorcier. Il y a 20% de risque d'attraper la rage.

• Instiller la Peur
Ce sortilège glace d'effroi la cible. Il coûte 12 Points de Magie et 1D6 points de SAN. Le sentiment d'effroi brutal et inexplicable fait perdre 0/1D6 points de SAN à la victime, interrompant son travail ou sa concentration.

• Parole de Mort
Ce sortilège donne l'impression que la personne visée est morte, mais il n'en est rien, elle est seulement en catatonie. Il en coûte 6 Points de Magie et 1D3 points de SAN pour le sorcier. La victime peut résister sous la Table de Résistance de POU à POU. Si le sort réussit, le sorcier semble lancer une rapide imprécation, et la victime tombe, foudroyée. En fait, elle est tombée en catatonie pour 1D10 heures, au bout desquelles elle se réveille (en général, le sorcier a le temps d'aller au bout de sa démarche).
Ce sort est spécifique à la culture aborigène.

Fausse piste

Le fantôme de Buckley

rendre à Shanghai.

« Une Chance de Buckley » désigne en argot australien une malchance remarquable. Les investigateurs ne sont pas dans une situation aussi désespérée que celle du malheureux Buckley, mais les Chutes du Dingo les attendent aussi.

Le folklore australien est peuplé de bon nombre de fantômes, généralement des colons blancs perdus ou tués dans d'étranges circonstances. L'épisode qui suit ne fait pas exception. Les esprits kooris sont très différents, bien sûr : voir les Mimis décrits plus loin comme exemple. Il prend place entre Cuncudgerie et la destination finale des investigateurs dans le désert. Il peut intervenir par hasard ou suite à leurs recherches à Cuncudgerie. Bill Buckley et les dangereux Slattery n'ont rien à voir avec les projets démentiels du Dr Huston, mais ils représentent tout de même une terrible menace.

Résumé pour le gardien

Dix ans auparavant, Bill Buckley, un vieux vagabond, s'était enfoncé dans l'Outback au-delà de Cuncudgerie, en quête d'or. Mais c'est la mort qu'il y trouva, des mains d'un mineur jaloux et dément, Vern Slattery. Celui-ci croyait lui-même avoir trouvé de l'or et s'imaginait que Buckley voulait le voler.

Le fou meurtrier s'est lâchement approché de sa victime pendant la nuit et l'a battue violemment avec un gourdin, avant de la brûler vive dans son propre feu de camp.

Buckley avait commis l'erreur fatale de passer par la baraque des Slattery la veille et d'y demander de la nourriture. À cette époque, Vern vivait comme aujourd'hui avec ses deux fils, Frank (une brute) et Jacko (un débile mental). Aucun des deux n'est au courant du crime de leur père, même si Frank soupçonne maintenant la vérité depuis certains délires alcooliques de celui-ci. Il n'est cependant sûr de rien. Seuls le vieux Slattery et Buckley savent. Étrangement, il est plus probable que ce soit le mort qui révèle la vérité.

Beaucoup ont disparu dans l'Outback pour ne jamais revenir. Un vagabond de moins n'a manqué à personne. Aucune enquête n'a suivi sa disparition et aucune cour n'a pris la peine de déclarer mort cet indigent. Seul le fantôme de Bill Buckley veut punir son meurtrier, et ce spectre aspire à une forme toute personnelle de justice.

Récemment, des Kooris de la région (et un voyageur blanc, Muldoon le Cinglé) ont vu l'apparition. Muldoon lui a fait face sous son abominable forme « furieuse » et n'en a réchappé que de justesse. Il essaie de noyer dans l'alcool le souvenir de cette rencontre à Cuncudgerie.

Implication des investigateurs

Il est probable que les investigateurs visitent les Chutes du Dingo pour trouver une explication aux rumeurs entendues à Cuncudgerie. Si ce n'est pas le cas, arrangez une rencontre accidentelle avec le fantôme de Buckley.

La baraque des Slattery se trouve sur l e chemin qu'ils devront suivre pour atteindre les ruines au plus profond du désert. Une cuvette à proximité contient de l'eau presque toute l'année. Le site qui a vu mourir Buckley n'a rien de remarquable à moins d'être examiné soigneusement, et les investigateurs pourraient très bien le choisir pour camper lors de leur première nuit hors de Cuncudgerie.

Les Chutes du Dingo

De grandes saillies de pierre rouge s'avancent dans le vide au sommet d'une crête rocheuse dentelée. L'ensemble fait penser à une vague en rouleau, figée pour toujours dans la pierre.

Le fantôme de Buckley

Spectre

Le fantôme de Bill Buckley hante le lieu de son horrible mort. Il apparaît sous deux formes. La première est celle d'un coureur de brousse avec chapeau à large bord, grande barbe broussailleuse, pantalon large, chemise usée et veste de toile. Détail incongru : ses pieds sont nus. Buckley a été surpris pendant son sommeil ; ses restes fantomatiques sont vêtus mais dépourvus de souliers. Vous pouvez demander un test de Trouver Objet Caché pour remarquer ce détail ou le signaler directement. Cette apparition fait perdre 0/1D3 points de SAN.

La seconde est sa forme furieuse, l'homme qui brûle. Il tressaute en agitant ses chairs brûlées, yeux bouillonnant dans leurs orbites et cheveux illuminés par l'intense feu phosphorescent qui torture son âme. Là encore, les brodequins sont absents. La perte de Santé Mentale associée à cette forme est de 2/1D8+1 points.

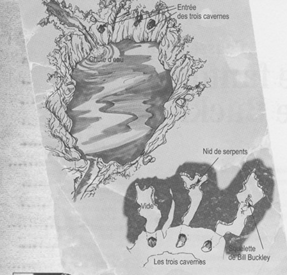
La forme furieuse est réservée à ceux qui apportent du feu, le feu dans lequel il a péri, près de sa sépulture. Le fantôme s'acharne sur tous ceux qui manipulent une flamme, sous n'importe quelle forme. Les lampes ou torches électriques ne présentent aucun danger. Si le feu n'est pas éteint dans les 1D6 rounds, le fantôme tente de posséder une des personnes présentes pour le faire. Il commence par la plus proche du feu et continue ses tentatives en s'en éloignant. Elles correspondent à une lutte POU contre POU sur la Table de Résistance. Son horreur du feu est telle qu'il peut même jeter le corps possédé sur les flammes pour les étouffer. Une fois le feu éteint, la possession s'interrompt. Si le fantôme n'est pas furieux, il se comporte comme décrit dans « Rencontre avec le Fantôme de Buckley ».

Les deux formes sont translucides, spectrales sans aucun doute possible.

Spectre de la Vengeance

INT	10	Intuition	50%
POU	12	Volonté	60%

- **Perte de SAN :** Voir la Forme Ordinaire du Fantôme de Buckley coûte 0/1D3 points, 2/1D8+1 pour la Forme Furieuse.



Plan des chutes du Dingo

Voilà les Chutes du Dingo. Cette formation constitue un réservoir d'eau naturel à l'abri du soleil et de l'évaporation. Trois entrées de caverne surplombent le bassin.

Large de quatre ou cinq mètres, le bassin attire de nombreux animaux à la nuit tombée, y compris des serpents. Si les investigateurs se sont sagement fait accompagner par des Kooris, ils remarquent que ceux-ci se désaltèrent en aspirant l'eau du bassin à travers une pièce de paille tressée, un peu comme la tête d'un balai, placée sous le menton. La chose n'a aucune signification rituelle ; elle vise simplement à filtrer les excréments des animaux. Les points d'eau sont rares dans cette région désolée, celui-ci n'a en lui-même rien de remarquable.

Les cavernes

Un peu au-dessus du bassin, la paroi est percée de trois entrées de caverne qui s'enfoncent d'une vingtaine de mètres dans la roche. Pour chacune d'elle, une réussite d'Athlétisme permet d'atteindre le fond. Une torche ou une autre source de lumière est nécessaire à leur exploration. La pente courbe de chacune des cavernes ne permet pas de voir le fond depuis l'entrée, quelle que soit la puissance de l'éclairage à disposition. La première (à gauche) est vide ; la deuxième (au milieu) abrite un nid de 1D4+2 serpents à sonnette (Morsure 30%, pour les effets du venin, se reporter à *L'Appel de Cthulhu, 6e édition française*, page 164) ; et la troisième (à droite) contient les os de Bill Buckley, des os d'évidence humains. L'atmosphère desséchée a même conservé certains débris de ses vêtements. Une réussite d'Intuition souligne l'absence de chaussures ou de bottes. Les bottes de Buckley et son harmonica ont été volés par les Slattery.

Une rencontre avec le fantôme de Buckley

Voir la description dans les « caractéristiques » (cf. page 89). À moins qu'un feu ne vienne éveiller son hostilité, Bill Buckley apparaît tel que de son vivant, un vagabond fatigué avec une grande barbe et des yeux fixés sur l'horizon suivant. Le fantôme ne cherche pas à terrifier les visiteurs mais les incite, au contraire, à entrer dans la caverne qui lui sert de sépulture. Suivre le fantôme permet de s'affranchir d'une fouille des cavernes potentiellement dangereuse. Le fantôme veut se venger de son meurtrier.



Vern Slattery

(Ennemi)

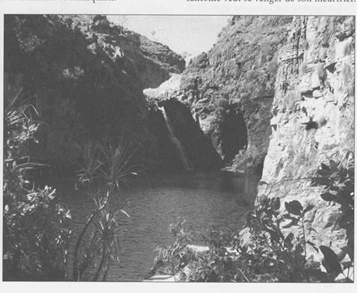
Vern Slattery, le père, est un homme grossier et mauvais : une peau de cuir craquelé, quelques cheveux épars, une voix de chien qui grogne et un don pour l'invective cruelle. C'est aussi un ivrogne et un assassin. Il avait déjà tué dans sa jeunesse (il a soixante et un ans), mais jamais à proximité de chez lui. Buckley est une exception. Il tuera encore pour se protéger. Sa mine avait commencé par bien rendre et, bien qu'elle soit maintenant passablement épuisée, il lui reste de quoi mener cette existence lamentable. Lui et ses fils en sont venus à aimer ce style de vie dégénéré. Il passe ses journées à boire ou à faire semblant d'exploiter sa mine. Vern Slattery ne va jamais aux Chutes du Dingo.

Vern Slattery
Patriarche meurtrier
Niveau : supérieur
(cf. tableau p. **306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou p. **206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	9

Compétence spécifique (ou spéciale)
Jurer comme un charretier 90%
Vern est ivre la moitié du temps. Réduisez alors ses compétences de moitié jusqu'à ce qu'il dessoûle, mais faites passer Jurer comme un charretier à 99%.



Les investigateurs peuvent le satisfaire de deux manières. L'une consiste à trouver les preuves du méfait à la baraque des Slattery et à les remettre aux autorités. L'autre, celle que préfère de beaucoup Buckley, vise à attirer Vern aux Chutes du Dingo pour une confrontation avec sa victime.

Si, par force ou par ruse, les investigateurs réussissent à faire venir Vern Slattery aux Chutes de nuit, le fantôme de Buckley essaie de le posséder pour se jeter ensuite au fond de la caverne la plus proche. Ainsi, Vern reposera pour toujours auprès de sa victime. Si cette possession échoue, le fantôme tente sa chance avec le premier investigateur disponible et s'en sert pour pousser Vern au fond du trou, ou pour le tuer de toute autre manière (voir la description en marge p. 89 pour régler les détails de la lutte). Une fois le fantôme vengé, il quitte la personne possédée et les Chutes du Dingo pour toujours.

La baraque des Slattery

La baraque des Slattery est à trois kilomètres des Chutes du Dingo. Des preuves de l'assassinat de Buckley attendent les enquêteurs dans cette cabane branlante, l'appentis adjacent et une construction séparée. C'est ici que vivent Vern Slattery et ses deux fils, Frank et Jacko. La cabane comprend quatre pièces, trois chambres et un grand séjour central. Toutes sont sales, encombrées des détritus d'une vie sordide et sans but. La cabane est un véritable four pendant la majeure partie du jour.

Le cabanon extérieur est un gros cube de tôle ondulée, posé sur une dalle de béton. Il contient les toilettes et une pièce plus grande où trône une antique baignoire à pieds griffus. L'eau doit être apportée depuis la cuve rouillée qui flanque le bâtiment principal.

Les Slattery exploitent une mine d'or rudimentaire à un kilomètre ou deux à l'est de leur maison. C'est un ensemble tout en longueur de tunnels bas et mal entretenus, mais qui reste raisonnablement sûr d'une semaine sur l'autre.

Indices

Sur place, deux indices accusent un des Slattery du meurtre de Bill Buckley. Malheureusement, ils ne précisent pas qui et les investigateurs devront peut-être se résigner à une méthode d'essais et d'erreurs avec le fantôme (Buckley ne réagira pas à Frank ou Jacko ; en fait, Jacko n'est pas assez âgé pour constituer un accusé valable).

Frank explique les soupçons qu'il entretient envers son père s'il se sent menacé. Mais, après cette révélation, les investigateurs qui pensent s'être trouvé un allié commettent une grave erreur. Frank peut encore comploter avec son père pour la mort de l'équipe. Il n'aide celle-ci que s'il est réduit à merci par le nombre ou un autre argument. Si tout le reste échoue, Vern et Frank essaient de rejeter le blâme sur Jacko.

- **Les brodequins de Bill Buckley** : Vern les avait emportés avec lui car ils étaient presque neufs. Mais ils se sont avérés trop petits pour toute la famille. Oubliés, ils moisissent maintenant derrière la baignoire dans le cabanon extérieur. Une réussite de Trouver Objet Caché permet de les découvrir après une demi-heure de fouille de l'endroit. L'inscription B. Buckley a été marquée au feu sur l'extérieur de chaque languette.

Compétences principales

Athlétisme	50%
Crochetage	20%
Discrétion	60%
Psychologie	25%
Sciences occultes	05%
Vigilance	75%

Langues

Anglais (Langue maternelle)	45%

Combat

• Couteau de cuisine Dégâts 1D4+2 + imp	50%
• Bagarre	65%
• Fusil cal.30-06 Dégâts 2D6+4	60%



Frank Slattery

(Ennemi)

Frank Slattery, le fils aîné (29 ans), est un « larrikin » vicieux. Ce terme australien, qui désignait à l'origine une catégorie précise de voleurs, sert maintenant pour n'importe quel brigand ou tueur. Il est parfois utilisé avec affection, mais ce n'est pas le cas pour Frank, qui inspire autant d'amour qu'une chaussure envahie par des araignées venimeuses. Grand, blond, athlétique, il serait un bel homme s'il n'affichait en permanence un rictus méprisant et hostile. Il a tendance à recourir à la violence pour se sortir de toute situation gênante, à moins d'être confronté à des forces clairement supérieures.

Frank Slattery
Dangereux voyou
Niveau : ordinaire
(cf. tableau p. **306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou p. **206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	20

Compétence spécifique (ou spéciale)

Ricaner	90%

Compétences principales

Athlétisme	60%
Crochetage	50%
Discrétion	50%
Sciences occultes	05%
Vigilance	50%

Langues

Anglais (Langue maternelle)	35%

Combat

• Bagarre	55%
• Fusil cal.30-06 Dégâts : 2D6+4	45%



Jacko Slattery
(Ennemi)

Jacko, le fils cadet (23 ans), est un débile mental qui adore attraper de petits animaux pour les torturer. Physiquement, il ressemble beaucoup à Frank, si ce n'était le vide de ses yeux clairs qui masque une malignité instinctive. Des investigateurs inattentifs idéaliseront sans doute l'idiotie de Jacko, mais une réussite de Psychologie les avertira des risques d'un tel sentimentalisme. Jacko ne se sépare jamais de l'harmonica de Buckley duquel il tire souvent de longues notes gémissantes, voire inquiétantes.

Jacko Slattery - Complice idiot
Niveau : faible
(cf. tableau p. **306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou p. **206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	20

Compétence spécifique (ou spéciale)

Paraître débile, être méchant	65%

Compétences principales

Athlétisme	30%
Discrétion	10%
Harmonica	10%
Sciences occultes	05%
Vigilance	25%

Langues
Anglais (Langue maternelle) 15%

Combat
- Canif 40%
  Dégâts 1D4+2
- Bagarre 55%

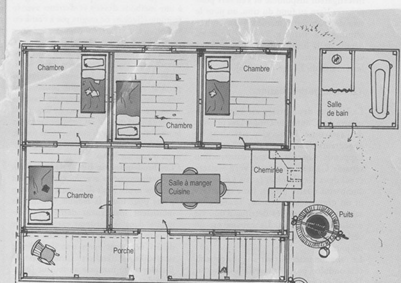




- **L'harmonica de Bill Buckley** : C'est la propriété de Jacko, qui ne l'abandonne que momentanément en échange d'un autre objet intéressant. Il veut ensuite récupérer son harmonica et devient violent si on ne l'apaise pas. Le nom de Buckley est gravé sur l'instrument de musique.
- **Autres preuves** : A vous d'imaginer d'autres preuves de l'implication de la famille Slattery dans le meurtre de Buckley si le recours à la loi semble nécessaire. La conclusion qui suit, « Justes Rétributions », emporte la préférence de l'auteur.

Juste rétribution

La découverte des brodequins de Buckley derrière la baignoire ou de l'harmonica détenu par Jacko suffit à convaincre les autorités locales qui entretiennent de vieux griefs envers les Slattery. Frank témoigne contre Vern et Vern est jugé, puis pendu, pour le meurtre de Buckley.
Si ceux-ci complotent pour attirer Vern Slattery sur le lieu de la hantise et approuvent le meurtre qui s'ensuit, l'histoire ne se finit pas de manière aussi paisible. De plus, s'ils campent sur le site une autre nuit, ils découvrent que le fantôme de Buckley n'a disparu que pour céder la place à celui de Vern.
S'ils partent immédiatement, la rumeur de ce nouveau fantôme les atteindra avant qu'ils quittent le sol australien. D'une manière ou d'une autre, leur rôle dans la destinée surnaturelle de Vern leur coûte 1/1D6 points de SAN.



La barraque des Slattery

Rêve de Bunyip

Ce scénario peut servir d'introduction à l'arrivée des investigateurs en Australie, afin de leur faire prendre la température du pays et de ses spécificités, ainsi que de la culture aborigène. Il constitue également un bon moyen pour les investigateurs de se faire un certain nombre de connaissances, voire d'amis, qui pourront les aider dans la suite de la campagne.
Rêve de Bunyip se trouvait précédemment disponible dans le supplément Descartes « Terror Australis ». La version qui vous est présentée ici a subi plusieurs adaptations, et en particulier un déplacement de la ville de Melbourne à celle de Perth. Il peut donc y avoir certaines incohérences entre la réalité historique et les éléments indiqués dans le scénario, mais cela ne fait aucune différence pour qui ne connaît pas l'Australie.

Note. *En fonction de votre campagne, ce scénario peut être déplacé dans n'importe quelle autre ville importante d'Australie dans laquelle arrive votre équipe, ou dans laquelle elle décide de se poser avant de se lancer à la recherche de Huston.*
Le scénario débute en octobre 1925, date qui peut ne pas coïncider avec votre campagne. Vous êtes tout à fait libre de modifier la date en fonction de vos besoins.

Informations à l'intention du gardien

La cité de Perth, capitale de l'État d'Australie-Occidentale, ne vit plus que dans la terreur. Son fléau se nomme « l'Éventreur du Fleuve » ; on retrouve des corps déchiquetés, la police reste bredouille et la population frémit d'épouvante.
En fait, l'Éventreur du Fleuve est bien plus effroyable que quiconque ne l'imagine. C'est une créature ancienne, le Bunyip, que de récents travaux d'excavation menés dans les marais, à l'ouest de Perth, ont expulsé des profondeurs où il reposait. Une personne s'en est rendu compte : un Aborigène du nom de Pat King. Sachant qu'il n'était pas en son pouvoir d'arrêter les travaux qui allaient troubler le sommeil du Bunyip, il écrivit pour demander des secours ; mais ces derniers arrivèrent trop tard. Pris de court, Pat tenta de retarder l'éveil du monstre mais il se fit massacrer. L'aide qu'il avait réclamée est à présent là, sous la forme d'un ancien venu d'une tribu d'Australie Occidentale, et de quatre jeunes gens en provenance des réserves de l'Australie du Sud. Ils ont quitté clandestinement leurs lieux de résidence ; leurs camarades se sont cotisés, réunissant leurs maigres salaires pour payer leur voyage jusqu'à Perth.
A leur arrivée, quelle ne fut pas leur consternation : Pat était mort... Ils conçurent alors un plan désespéré, et la nuit du 27 octobre, ils s'introduirent par effraction dans le Museum afin d'y récupérer des objets tribaux qu'ils jugeaient indispensables. La nuit du 31, alors qu'ils exécutaient un rite magique dans l'espoir de faire fuir la créature plus en amont de la cité, et juste au moment où ils réalisaient qu'ils avaient échoué, la police leur est tombée dessus, et le Bunyip qui s'approchait à toute vitesse est reparti furtivement entre deux eaux. Ces hommes sont à présent dans une impasse. Ils ne peuvent pas sortir de prison sans une intervention des investigateurs... Mais ce sont eux qui détiennent la vraie clé du mystère.
Pendant ce temps, l'horreur continue. Mais deux êtres en sont la cause. Le Bunyip sévit ici ou là, déchirant les hommes de rage et de frustration, et dévorant les femmes. George Seton, un ancien combattant devenu dément, l'a aperçu ; sa folie a pris alors un nouveau tour : la nuit, il écume les berges du fleuve, à la recherche de gens à « baptiser ».

Mise en route

Ce scénario ne comporte pas d'introduction préétablie à l'intention des joueurs. Nous encourageons les gardiens à en élaborer une qui convienne à leurs personnages. Le scénario se passant en Australie, il semblerait

Vue de Perth depuis la baie

absurde de supposer que les investigateurs soient mandés pour cette affaire, à moins qu'ils ne se trouvent justement sur place. Aussi, nous suggérons que les événements se déroulent alors qu'ils sont à Perth pour quelque autre raison.

Si les investigateurs semblent peu enclins à se lancer, arrangez-vous pour que l'un d'entre eux fasse la connaissance de quelque membre charmant et très amical du sexe opposé. Cette personne consacre beaucoup de temps à l'investigateur en question, s'abandonnant avec lui aux délices de la conversation, lui servant de mentor pour connaître mieux Perth et l'Australie. Lors de leur dernière rencontre, au moment de s'en aller, la nouvelle connaissance mentionne qu'elle se rend à un pique-nique organisé par des amis de sa mère au bord du Swan, et qui promet d'être redoutablement ennuyeux. Malheureusement, elle ne peut inviter son ami(e) à l'y accompagner...

Le lendemain, le journal du matin (**Sunday Times**) annonce la disparition de cette personne, et celui de l'après-midi (**Western Australian Journal**), qu'on a retrouvé son corps : elle a été noyée. Encore une victime de l'Éventreur du Fleuve, cela ne fait aucun doute... Ses parents présents au pique-nique l'avaient perdue de vue en fin d'après-midi ; ce sont des écoliers qui ont retrouvé son cadavre, à six kilomètres en aval de la rivière. Voilà qui devrait enflammer les investigateurs de façon suffisante pour qu'ils entrent dans le scénario !

Quelle que soit la manière que vous ayez choisie pour les y entraîner, l'aventure débute pour eux à Perth, le jeudi 29 octobre au matin. La journée promet d'être chaude avec beaucoup de vent.

La date du 29 octobre est une date indicative, qui pourrait bien correspondre à l'arrivée des investigateurs, surtout s'ils suivent la logique New York, Londres, Le Caire, Kenya, Australie. Ils peuvent cependant arriver à un autre moment. Dans ce cas, vous devrez modifier la date de départ en fonction de la chronologie de la campagne. L'essentiel des événements se déroule pour les investigateurs jusqu'au dimanche 1er novembre, et la majeure partie des aides de jeu concernent le mois précédant l'arrivée des investigateurs.

Le déroulement du scénario

Cette aventure s'élabore suivant un canevas déjà fixé : les investigateurs arrivent le 29, et dès ce moment, les événements qui font sensation dans la ville leur sont communiqués. S'ils souhaitent rendre visite au Dr Richards, l'entrevue aura lieu dans le courant de cette journée. Ils consacrent probablement les jours suivants à examiner les divers incidents répertoriés ci-dessous. Certaines péripéties se produisent après le 29 ; il est donc important de ne pas perdre de vue la chronologie... Le 1er novembre, un article de journal leur apprendra l'arrestation des cambrioleurs du Museum, à moins que l'information ne leur soit communiquée par le Dr Richards.

N'oubliez pas de mentionner par ailleurs que le Bunyip et George Seton continuent tous deux leurs tueries. Une fois par semaine environ, on retrouve les restes mutilés d'une victime de sexe masculin, alors que les femmes disparaissent avec une fréquence alarmante. Seton noie régulièrement les gens qui lui tombent sous la main. Pourtant, ceux qui osent s'aventurer de nuit à proximité du fleuve se font rares, hormis les policiers (à qui Seton ne s'attaque pas) et les investigateurs.

Les nouvelles du moment

Les histoires qui vont suivre sont dans les bulletins radio, dans les journaux et sur toutes les lèvres lorsque les investigateurs arrivent à Perth. Il faudra donc les communiquer à titre de détail du contexte.

- Le temps est exceptionnellement sec et chaud pour cette période de l'année. Les effets de la sécheresse se font sentir.
- Un feu de brousse vient de se déclarer dans la région de Collie. On observe pour cette raison de spectaculaires embrasements lors des couchers de soleil.
- La saison de football est terminée. La spéculation commence sur le cricket...
- L'« Éventreur du Fleuve » continue à se jouer des détectives de la police de Perth ; les meurtres s'accumulent et rivalisent d'horreur.
- Des voleurs ont cambriolé le Museum ; ils ont légèrement endommagé la momie égyptienne, mais fort heureusement, ils ne se sont emparés d'aucun objet de valeur.
- Un incendie a fait rage dans un bâtiment abandonné du petit Chinatown de Perth ; les locaux ont été entièrement détruits, mais aucune perte de vie humaine n'est à déplorer.

Pour les autres actualités du moment, se référer aux événements et aux catastrophes cités dans les repères chronologiques australiens.

Si les joueurs expriment de l'intérêt pour le cambriolage du Museum, remettez-leur l'article qui suit : « Vandalisme au Musée ».

Les nouvelles récentes

Si les investigateurs dépouillent les journaux récents, ils glaneront des informations précieuses. Il faut réussir un jet en Bibliothèque pour dénicher chacun des articles ci-contre (cf. Aides de jeu AU-09 à AU-15).

NOYADES EN [...]

Trois personnes périssent noyées dans le Swan
Étrange tournure dans l'affaire de l'Éventreur, déclarent les principau[...]
Un galant sauveteur échoue dans sa tentative de réanimation d'une [...]
Une récompense de 5 000 livres est offerte

Trois corps ont été sortis de l'eau la nuit dernière. La police estime qu'il s'agit là d'un nouveau tour pris dans l'affaire des meurtres en série attribués à l'Éventreur du Fleuve. Bien que ces cadavres n'aient subi aucune des mutilations associées aux assassinats précédents, la police est convaincue qu'il s'agit du même auteur. Ces nouvelles noyades accréditent la thèse selon laquelle l'Éventreur noierait ses victimes avant de les défigurer.

« Il serait invraisemblable que deux déséquilibrés atteints d'une telle démence sévissent dans la ville au même moment ! », a commenté aujourd'hui le commissaire Calley, repoussant ainsi l'éventualité que ces nouvelles morts aient été provoquées par un autre assassin.

On a établi l'identité des noyés. Il s'agissait d'Alfred Bingham (35 ans), de Glen Iris ; Melissa Young (45 ans), de Collingwood ; et Nancy Hewe (23 ans). La police enquête pour établir une possible relation entre ces noyades, mais n'écarte pas l'hypothèse que cette [...] ne soit [...]

La mort de Nancy [...] plus tragique des tr[...] secours étaient q[...] d'œuvre... George [...] ginaire de Fremar[...] appels de détresse [...] tenté de la sauve[...] secours arrivent [...] l'avait ramenée [...] de la ressuscit[...] efforts pour l[...] vains.

Félicité pour son courage, M. Seto[n] répondit : « J'ai toujours été bon nageur. Il était de mon devoir de tenter de la sauver... » Notre correspondant a découvert que ce tranquille héroïsme était une seconde nature pour M. Seton, qui fut distingué pour sa bravoure alors qu'il combattait en Turquie et en France pendant la guerre ; blessé pendant la troisième offensive d'Ypres en novembre 1917, il fut déclaré invalide de guerre.

Nous espérons que toute l'horreur que suscitent les crimes de l'Éventreur ne fera pas passer inaperçue aux yeux du gouvernement la valeur d'un tel homme de [...]

Jeudi 15 octobre 1925

VANDALISME AU MUSÉE

Le gardien découvre une seconde effraction ; des restes humains sont profanés
Vol mystérieux de reliques aborigènes ; on ignore comment les cambrioleurs sont entrés

Le Dr C.P. Richards, Directeur de la section Préhistoire du National Museum de l'État d'Australie-Occidentale, est à ce jour un homme accablé. Des vandales se sont introduits dans le Museum à une heure du matin environ, et ont endommagé une momie égyptienne, récente acquisition que l'on préparait en vue de l'exposition. Les malfaiteurs ont sans doute utilisé un pied-de-biche pour forcer les portes intérieures des sous-sols réservés à l'entreposage et à la recherche. Il semblerait qu'ils se soient introduits par une fenêtre du rez-de-chaussée du Museum, que l'on a retrouvée ouverte.

Les directeurs du Museum n'ont nullement remis en cause l'intégrité du veilleur de nuit. Cet homme, M. J. Waterman, a fait échouer une tentative de vol dans ce même musée, six semaines auparavant. Il s'avoue abasourdi devant l'audace des malfaiteurs. Il déclare avoir entendu les vandales lorsqu'ils s'en allaient : c'est alors qu'il a donné l'alerte et qu'il est parti à leur poursuite. Mais il n'a trouvé aucune trace des bandits.

Dans le sous-sol, les intrus se sont attaqués à une momie. Un instrument contondant a servi à frapper à plusieurs reprises la partie inférieure du corps embaumé, et ce dernier a été recouvert de saletés.

On a trouvé tout près des fragments de roches. Plusieurs objets aborigènes ont disparu ; on pense qu'ils ont été dérobés ou détruits.

« Je suis désorienté, » a déclaré l'un des conservateurs. « Manifestement, les voyous n'avaient aucune idée de la valeur des collections : ils ont laissé de côté beaucoup d'objets d'importance. Les dégâts causés à la momie ne sont pas irréparables, mais assurément son exposition en sera retardée. J'ai le sentiment que cette stupide déprédation est l'œuvre de jeunes ignorants, et j'espère avec conviction qu'ils seront déférés devant la justice dans un proche avenir. »

VENDREDI 9 OCTOBRE 1925

DEUX FÉRO[CES] ASSASSINATS

Deux vagabonds qui campaient en bordure du Swan ont été assassinés, et leurs corps ont été déchiquetés au cours de la nuit du 14. Le meurtrier a déjà été surnommé l'« Éventreur du Fleuve » par la police, du fait de la brutalité de ses crimes. Les lecteurs n'ont probablement pas oublié qu'un Aborigène du nom de Pat King a également été tué de l'autre côté de [la ri]vière, le 13. La police a établi sans équi[voque qu'il est] [...]e possible que ce premier meurtre était [en] rapport avec ceux du 14.

UN NOIR ASSASSINÉ DANS LE MARAIS DE THIRD SWAMP

Les travaux dans les entrepôts retardés
Une instruction a été ouverte

En arrivant à leur travail, sur le site du Marais de Third Swamp, des ouvriers ont trouvé un cadavre. On a pu par la suite identifier le défunt : il s'agissait de Pat King, un Aborigène de l'endroit. Le corps a été découvert à demi immergé dans une petite mare qui s'est formée sur le site. Un examen préliminaire a permis de constater que la mort a été causée par un seul coup massif sur la tête. On a observé des traces de pneus qui conduisaient au corps.

Voiture amphibie dans la rivière

Au cours de la dernière nuit, Flo[-]rence Stansworth, femme d[e] ménage au Princess Theatre, [a] remarqué des « phar[es] d'automobile » sur le Swan. [La] police avertie craignit de pri[me] abord qu'une automobile n['ait] plongé dans la rivière ; mais au[cun] véhicule ne fut retrouvé. Man[ifes]tement, les reflets des éclai[rages] environnants sont à l'origi[ne de] l'illusion qui a si fortemen[t im]pressionné Mrs Stanworth.

Dimanche 18 octob[re]

AGITATION DANS LES ASILES

Les patients des asiles d'East Pearth et de Pearth se mutinent
Le personnel des deux institutions se perd en conjectures
Un idiot se noie

Le personnel des asiles d'East Pearth et de Pearth se remettait aujourd'hui de ses émotions après les incidents qui se sont produits la nuit dernière, lorsque les patients des deux établissements se révoltèrent simultanément.

Pour contenir l'émeute et éviter le pire, le personnel fut obligé de recourir à des lances à incendie, à des bâtons et autres mesures désespérées. L'hystérie éclata immédiatement après le repas du soir, lorsque les patients commencèrent à s'attrouper au point où les deux asiles se font face, de part et d'autre de la rivière.

Le personnel entendit fuser des éclats de voix, des hurlements et des vociférations et se rendit sur les lieux en toute hâte pour voir ce qui se passait. La panique explosa très peu de temps après. Mais d'après le personnel, la situation rentra rapidement dans l'ordre dès que les patients furent ramenés de force à l'intérieur des bâtiments. On ignore la cause de ce désordre soudain.

Un homme, Peter Graemes, 56 ans, pensionnaire de longue date à Easth Perth, très retardé, a été porté disparu. On suppose qu'il s'est noyé.

Les patients ont évoqué de vives hallucinations à l'occasion de cet événement, amenant les médecins à méditer sur ses causes. D'après les informations communiquées à notre correspondant, le phénomène confirmerait l'existence d'une « conscience collective de foule » ainsi que d'un « cycle subconscient mythique », et fournirait une preuve en faveur des théories jungiennes sur le traitement de l'aliénation, au détriment de celles de Freud.

Mardi 27 octobre 1925

L'éventreur du fleuve a encore frappé

Un vagabond, connu seulement sous le nom de Slow Jim, a été retrouvé sauvagement assassiné ce matin. Il campait sous le pont de chemin de fer de Bunbury. La police tient pour établi que ce meurtre est très certainement une nouvelle attaque de l'Éventreur du Fleuve, et demande à toute personne habitant à proximité ou ayant vu Slow Jim ce soir-là de communiquer de toute urgence aux enquêteurs toute information en sa possession. La police a également constaté que la nature des blessures [de] la victime semble indiquer que le tueur utilise une sorte de râteau de jardinage fort aiguisé pour assommer sa victime.

Vendredi 23 octobre 1925

Aide de jeu AU-09 - Vandalisme au musée
Aide de jeu AU-10 - Meurtre dans les marais
Aide de jeu AU-11 - Deux féroces assassinats
Aide de jeu AU-12 - Voiture amphibie dans la rivière
Aide de jeu AU-13 - L'éventreur du fleuve a encore frappé
Aide de jeu AU-14 - Agitation dans les asiles
Aide de jeu AU-15 - Noyades en série

Cf Livret Annexes

Les nouvelles futures

Il se pourrait fort que les prochains articles que liront les investigateurs portent sur eux-mêmes ! L'arrivée de riches touristes américains est tout à fait un sujet d'actualité, et il est probable que les investigateurs qui participeront aux manifestations sociales de la haute société de Perth se retrouveront dans la chronique mondaine. D'ordinaire, les journalistes abordent les transatlantiques avant même leur accostage en empruntant le bateau-pilote ; ils obtiennent ainsi les nouvelles de la manière la plus rapide qui soit.

De toute façon, au fur et à mesure que les investigateurs s'intéresseront à l'affaire, ils sont susceptibles de s'y voir associer par des reporters ne manquant ni d'observation ni d'imagination. Cet amalgame risque d'autant plus de se produire s'ils découvrent eux-mêmes de nouveaux cadavres : la presse se posera au moins des questions au sujet de leur présence sur les lieux... Si un journaliste flaire qu'un investigateur célèbre est sur l'affaire, il semble inévitable qu'il fasse la une en page de couverture, avec photo à l'appui. Cette publicité pourrait causer quelques soucis aux joueurs... Il va sans dire que grâce à une telle renommée, les investigateurs vont se trouver accostés par tout le monde et n'importe qui, sous prétexte d'entendre les dernières conclusions de l'enquête...

Plusieurs articles paraissent après le début des investigations ; le gardien devra les disséminer judicieusement. N'oubliez pas non plus d'ajouter de nouvelles victimes dans les actualités. Voir les titres des articles ci-contre (Aides de jeu AU-16 à AU-19).

King's Park est situé à une courte distance en amont des Jardins Botaniques. Cependant, les investigateurs ne pourront être tentés de suspecter les Aborigènes : M. Tewkesbury a manifestement été tué alors que ces derniers se trouvaient déjà sous les verrous.

Nous laissons le soin au gardien d'étoffer les rumeurs, de faire paraître de nouveaux articles et de désigner d'autres victimes.

Les investigateurs souhaiteront sans doute inspecter les lieux, ou consulter en première main les sources qui ont inspiré ces articles de journaux, afin d'en tirer plus de détails.

Le National Museum

Le National Museum est contigu à la Bibliothèque d'État. Ses bâtiments sont situés dans le centre-ville et les trams passent juste à leurs pieds.

Si les investigateurs sont venus à Perth dans le but de voir le Dr Richards, ils doivent avoir déjà fixé un rendez-vous avec lui. Si ce n'est pas le cas, il leur faudra un prétexte relativement convaincant pour le rencontrer. Son bureau, tout comme la section du Museum qui a été cambriolée, ne se trouve pas dans les locaux ouverts au public. Un test approprié de *Crédit* ou de *Baratin* indiquera si les investigateurs parviennent à se débrouiller pour vaincre les réticences du personnel du musée et atteindre le Dr Richards. S'ils réussissent, ce dernier sera contacté par le téléphone intérieur, et enverra un assistant pour guider les personnages jusqu'à lui.

Dans le sillage de leur guide, ils sortent du bâtiment principal pour gagner une annexe percée d'un réseau de tunnels de brique au plafond bas. Des portes de bois portant des panneaux de verre cachent de mystérieux trésors de connaissances. Après de multiples tours et détours et plusieurs escaliers, on les fait entrer par une porte renforcée dans la section d'Anthropologie.

Le bureau du Dr Richards domine une vaste salle servant d'entrepôt et fort encombrée : pendant des décennies se sont accumulés de façon non systématique les fruits des collectes d'objets en provenance de diverses cultures primitives : Asie du Sud-Est, Philippines, Fidji, Papouasie et Australasie voient leurs objets artisanaux représentés là, pêle-mêle, en préparation pour être exposés, en réparation, en attente d'être catalogués ou simplement stockés hors de l'espace d'exposition, faute de place... On ne voit pas trace du Dr Richards.

Il y a là des masques funéraires et des piliers mortuaires, des outils de cérémonie ou pour les travaux quotidiens, des armes primitives et des jouets d'enfants ; le tout délicatement sculpté et souvent peint. Sur les murs s'alignent de longs placards bourrés de tiroirs. Des boîtes et des caisses aux renflements suggestifs portent des adresses d'expéditeurs étranges et exotiques. Des étagères ploient sous d'invraisemblables entassements. Certains articles sont suspendus au plafond, ou posés sur des tringles au-dessus des têtes. On croise les regards mauvais d'innombrables statues en rang le long des murs. Des objets brisés dont l'utilité échappe à l'imagination gisent ici ou là. Certaines choses sont soigneusement étiquetées, cataloguées et rangées ; mais la plupart croupissent dans une superbe misère. Le gardien peut s'amuser à faire entrevoir aux investigateurs quelques articles potentiellement rattachables au Mythe.

Partout, des yeux morts fixent les investigateurs — regards de pierre, de bois, de marbre, d'écorce et de peinture... Ils prennent soudain conscience qu'un masque de diable de la Nouvelle Guinée, immense et grimaçant, darde sur eux des yeux vivants et luisants... C'est alors que le Dr Cedric Peter Russell Richards s'en extrait et s'avance à leur rencontre.

Le cambriolage a inquiété Richards et il y repense souvent - Les intrus auraient pu causer d'immenses dégâts... Heureusement, les seuls dommages réels ont été

Aide de jeu AU-16 - Assassinat de [nom de la connaissance]
Aide de jeu AU-17 - Un sous-marin dans le Swan ?
Aide de jeu AU-18 - Les voleurs capturés
Aide de jeu AU-19 - L'éventreur du fleuve fait une nouvelle victime

Jeudi 29 octobre 1925

ASSASSINAT DE

L'éventreur du fleuve fait une nouvelle victime

L'Éventreur du Fleuve a encore frappé, et cette fois-ci, il a pris pour victime M. Parker Tewkesbury, co-directeur de l'étude de droit Smythe, Tewkesbury and Smythe. On a retrouvé son corps atrocement mutilé dans un enchevêtrement d'algues, sur la berge du fleuve, non loin de Kings Park, dans le Centre. Il semblerait qu'il ait été assassiné peu avant l'aube, alors qu'il revenait à pied chez lui après avoir travaillé toute la nuit à son cabinet.

Dimanche 1er novembre 1925

LES VOLEURS CAPTURÉS

Des Noirs coupables de tapage nocturne dans les jardin
Leur arrestation pour ébriété et désordre sur la voie publique démasque les voleurs du Museum
Le Protectorat d'Australie-Occidentale consterné

Cinq Aborigènes arrêtés la nuit dernière pour ébriété et désordre sur la voie publique se sont vus inculper en outre de vol, vandalisme et violation de propriété avec effraction. Selon le rapport de police, ces hommes avaient été repérés par un jardinier, Arthur Stokes, aux environs de 23 h 30, dans les Royal Botanical Gardens. M. Stokes a déclaré que les indigènes se démenaient en dansant et en chantant, et qu'ils se trouvaient à divers stades de déshabillage.

Lorsque la police arriva sur les lieux, il ne restait aucune trace d'alcool, mais le comportement des Aborigènes attestait sans équivoque l'absorption de boissons fortes. Certains d'entre eux résistèrent lors de leur arrestation. Une fouille révéla que ces hommes détenaient les objets volés au National Museum le 27 octobre.

Ces Aborigènes sont actuellement détenus au commissariat de St. Kilda ; ils seront présentés devant le tribunal dans quelques jours. Personne n'est venu plaider en leur faveur, et leur caution a été fixée à 10 livres chacun. Selon les termes de l'Aboriginal Protection Act, ces hommes risquent une sentence maximale de six années de prison. Le Protecteur des Aborigènes pour l'Australie-Occidentale a déclaré pour leur défense que quatre d'entre eux, venus de la Réserve de l'Australie du Sud, étaient encore fort jeunes et avaient probablement agi sous l'influence du cinquième, un homme plus âgé originaire d'Australie Occidentale.

Un sous-marin dans le Swan ?

Une certaine Mrs Enderby, de Fremantle, a remarqué un étrange objet oblong et brillant qui flottait dans la rivière au crépuscule, hier soir. N'écoutant que son devoir de patriote, elle appela la police aussitôt. Mais les enquêteurs ne trouvèrent aucune trace de l'engin. On a depuis attribué l'incident à un canot à rames chaviré à la dérive... Dommage, c'était un bon début de roman.

Vendredi 30 octobre 1925

Australie



Dr Cedric P.R. Richards

(Indépendant/neutre)

Cet homme d'une soixantaine d'années est compassé et érudit, d'une froide intelligence. Avec une stature d'environ un mètre soixante-dix, il est mince et légèrement voûté. La majeure passion de sa vie, c'est la recherche ; la plus forte émotion qu'il ait jamais manifestée, l'enthousiasme scientifique. Ses actes autant que ses discours sont toujours précis, faisant paraître plus absurde encore le désordre qui l'entoure. C'est un homme occupé, volontiers cassant avec les raseurs et les oisifs ; mais si l'un des investigateurs montre de l'intérêt pour son domaine d'étude, il devient loquace.

Dr Cedric P.R. Richards
Anthropologue de Perth
Niveau : ordinaire
(cf. tableau p. **306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou p. **206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	9
Santé Mentale	65

Compétence spécifique (ou spéciale)

Deviser et analyser froidement	75%

Compétences principales

Athlétisme	15%
Bibliothèque	85%
Discrétion	10%
Discussion	70%
Linguistique	55%
Sciences humaines :	
- anthropologie	90%
- archéologie	40%
- histoire	65%
Sciences de la terre : géologie	35%
Sciences occultes	05%
Vigilance	45%

Langues

Anglais (Langue maternelle)	75%

limités à la momie égyptienne, et ce n'est pas une grande perte. Un jet réussi en Psychologie permet ici de discerner une certaine allégresse dans le ton du Docteur. Il méprise l'actuel engouement pour tout ce qui est égyptien (à l'exclusion des autres cultures tout aussi intéressantes) qui prévaut depuis que Carter a découvert la sépulture de Toutankhamon ; et il est loin de lui déplaire que ce soit justement la momie égyptienne qui ait été endommagée, alors que tant de ses propres trésors sont restés miraculeusement intacts.

Si les investigateurs posent des questions au sujet des pièces disparues, il admet qu'elles étaient sans grande valeur. Deux d'entre elles étaient des pierres discoïdes identiques, portant des cercles gravés. La troisième était un morceau de quartz enchâssé dans une boule de fibre. Il ignore quelle était leur fonction cérémonielle. Un trappeur de dingos les a vendues au Museum vingt ans plus tôt ; il les avait trouvés dans les Monts Flinders. Avec une politesse teintée d'embarras, il mentionne qu'il n'est pas totalement inconcevable que ces objets aient pu simplement être « déplacés »...

Si on lui parle de la momie, il la montre aux investigateurs. Elle gît dans une caisse d'emballage, entortillée de bandelettes ; autour des jambes, celles-ci sont nettement bosselées et déchirées. La momie est curieusement teintée de rouge. Interrogé à ce sujet, Richards se penche sur la boîte et souffle pour enlever une partie de cette coloration, en expliquant que c'est elle la « saleté » répandue sur la momie : de l'ocre rouge provenant d'un coffre se trouvant à proximité. Cette réserve de pigment est conservée à seule fin d'être montrée en même temps que les peintures aborigènes sur écorce, pour en expliquer la composition aux enfants des écoles. Le Dr Richards précise que l'ocre rouge est utilisée dans beaucoup de cérémonies aborigènes. Arrivée à ce point, la conversation se rapproche de son champ d'étude, et si elle se prolonge un peu avec quelques manifestations d'intérêt, il va vraiment s'ouvrir.

Le bureau du Dr Richards n'est guère plus qu'une loge vitrée, mais les investigateurs y sont néanmoins invités pour prendre le thé et grignoter des biscuits. La table de travail et les surfaces avoisinantes sont jonchées de bouts de manuscrits, qu'il escamote prestement si l'un des investigateurs a manifesté la prétention d'avoir quelque connaissance de son domaine d'étude. Cependant, si les personnages parviennent à le convaincre que l'intérêt qu'ils portent à ses travaux est purement d'ordre théorique, et en aucun cas ne relève d'une rivalité de chapelles, il peut se laisser aller à discuter de son manuscrit. Mais pour cela, ils devront le persuader de leur intégrité ; il est extrêmement sensible au ridicule.

Il écrit en ce moment une monographie provisoirement intitulée « Les Serpents Totémiques dans les Croyances Australiennes, Asiatiques et Américaines. » Dans ce document, il étudie l'étendue des cultes d'une divinité-serpent. Il émet l'hypothèse qu'il existe une source commune à tous ces mythes, pouvant être circonscrite en Papouasie, ou peut-être en Inde. Il est à présumer que le mythe s'est propagé vers le sud en suivant les chaînes d'îles de l'Indonésie et de Timor, jusqu'en Australie. Il ne sait comment expliquer la façon dont le culte du serpent a gagné l'Amérique. Il confesse que ses théories sur le processus originel de migration sont bien sûr de pures spéculations, mais en tout cas, il a découvert deux fils conducteurs généraux autour desquels s'articule le corps du mythe. Un premier thème est celui du gigantesque serpent mythique, que l'on retrouve dans le Serpent Arc-en-Ciel Australien ; Quetzalcoatl, le serpent à plumes des Aztèques ; Tiamat, l'incarnation du chaos pour les Babyloniens ; et Jormungard pour les Vikings.

Tous ces serpents colossaux contrôlaient les forces destructrices du vent et de l'eau. Le second thème est moins répandu ; il s'agit d'une divinité moitié-humain moitié-serpent, comme Borung, Ngalod, Kunapipi, ou les Najas Hindous. Richards se montre avide d'apprendre ce que les investigateurs peuvent connaître des mythes amérindiens relatifs au serpent. S'ils révèlent quelque savoir plus sombre en leur possession (éventuellement en fonction d'un jet en Mythe de Cthulhu), il est encore plus fasciné. Il n'a pas encore l'intention de publier son manuscrit ; ses conclusions, reposant sur des suppositions et des légendes, sont bien trop fragiles.

Tout à son monologue, le Dr Richards s'échauffe. Et voici qu'il se renverse sur son siège, toise les investigateurs, et entreprend de leur parler de façon quelque peu pédante d'un mythe aborigène qui semblerait porter fruit... « Un des principaux esprits aborigènes se nomme Myndie ; il demeure dans une région appelée le Mallee. C'est un serpent énorme et redoutable ; sur l'ordre de Baiame (un dieu important), il étouffe de sa masse ceux qui contreviennent à la loi. On croyait autrefois que ce serpent malfaisant faisait s'abattre sa malédiction sur tous ceux qui tentaient de s'établir sur son territoire. Un des plans actuels de notre gouvernement est d'installer des soldats démobilisés dans cette région, y compris dans le Mallee. Mais ce projet échoue, en partie parce que ces gens n'ont guère de talent pour l'agriculture. Il y a eu une sécheresse, qui vient tout juste de se terminer, et voici qu'à présent c'est un incendie qui fait rage là-bas. Ça donne matière à réflexion, hein ? On penserait presque à un coup de Myndie, n'est-ce pas ? » Cette histoire peut faire démarrer une passionnante discussion...



La bibliothèque et le musée de Perth

Au point où nous en sommes, si les investigateurs ont fait montre d'une certaine parenté intellectuelle avec Richards, et s'ils ne sont pas dénués de toute éducation, ils s'en sont fait un ami pour la vie. Il n'est guère susceptible de jouer un rôle physiquement actif dans cette aventure, mais il peut jouer un rôle de répondant pour les investigateurs dans leurs recherches, garantissant leur respectabilité, et servant en outre de porte-parole pour permettre au gardien d'exprimer les idées qu'il souhaiterait avancer.

La Bibliothèque d'État

La bibliothèque est contiguë au Museum et le Dr Richards sera ravi d'aider les investigateurs à se familiariser avec elle. La bibliothèque constitue un des amers remarquables de Perth, à cause de l'impressionnant dôme de béton qui coiffe sa salle de lecture. A l'époque de sa construction, c'était la coupole de ce type la plus grande au monde...
La recherche s'avère assez frustrante : la plupart des réponses dont les investigateurs sont en quête n'ont jamais été écrites, et se sont même effacées des mémoires... Ci-dessous sont répertoriés les axes de recherche auxquels ils sont susceptibles de s'intéresser : il leur faudra réussir un jet en Bibliothèque distinct pour chaque bribe d'information.

- **Les objets volés** : Leur nature exacte demeure inconnue ; les investigateurs apprennent cependant que les pierres rondes servent à marquer les sites religieux. Quant au cristal de quartz, ils n'en trouvent aucune mention.
- **Les tribus d'Australie du Sud** : Avant que la ville de Perth ne se constitue, la tribu des Kuruns vivait dans cette région. Ils vinrent souvent dans la nouvelle cité. Si l'on en croit leur description, c'était une race paisible et conciliante. Les Blancs, en échange, se montrèrent amicaux ; mais il semblerait que les Kuruns aient succombé, minés par les maladies et les vices qu'apportaient les Européens, et plus particulièrement, par l'alcoolisme... En 1849, quinze ans seulement après la fondation de Perth, les Kuruns s'étaient presque éteints.
- **Les sites sacrés** : Les investigateurs vont sans doute s'évertuer à chercher des documents témoignant de la présence d'un de ces lieux à proximité du site actuel du Marais de Third Swamp. Ils ne trouveront rien. Cependant, un jet d'Intuition révélera à l'investigateur frustré que cette absence de preuves écrites ne veut pas dire pour autant qu'un tel site n'existe pas ; elle indique peut-être tout simplement qu'aucun Aborigène n'a vu l'intérêt d'en parler à un homme blanc.

A un certain stade de leurs investigations, le mot « Bunyip » surgira, à moins qu'il ne soit donné aux joueurs. Les personnages vont alors sûrement revenir en trombe à la bibliothèque. Les informations ne manquent pas sur les Bunyips ; il y en a dans les livres et dans les journaux, et sur simple demande faite à un bibliothécaire, les indications que l'on peut lire dans l'encadré qui suit seront produites.

Les Bunyips

Pendant la majeure partie du dix-neuvième siècle, de nombreuses personnes (y compris des scientifiques) crurent à leur existence. Les histoires de Bunyips proviennent de nombreuses tribus indigènes différentes ; toutes décrivent de sombres créatures colossales vivant dans les marais et les billabongs. Les monstres portent des noms divers sous des apparences variées, mais certains détails coïncident d'une histoire à l'autre ; la lueur maléfique des yeux et le rugissement tonitruant. Leur taille est toujours énorme et ils sont réputés dévorer les gens ; les femmes en particulier.

Quantité de Blancs ont également signalé en avoir vu. Toutes sortes de comparaisons ont été faites : la chose ressemblait à un vieux noir, à un phoque, à un chien, à un alligator grand comme un cheval, c'était plus gros qu'un éléphant, ça avait la forme d'un bœuf sans corne, avec des yeux comme des charbons ardents et des nageoires de morse… Mais ces croyances moururent avec le siècle.

Trois références intéressantes aux Bunyips sont à découvrir. Pour chacune, il faut réussir un jet en Bibliothèque.

Extrait de « Un voyage aux antipodes… »
Aide de Jeu ADJ-AU-20

Extrait traduit de *A Visit to the Antipodes, with some Reminiscences of a Sojourn in Australia*, de E. Lloyd, Londres, 1846.

Utilité de ce document : Dans son récit, l'auteur relate une légende racontée par les Aborigènes de Port Philip (près de Melbourne). Il relie cette légende au Bunyip et poursuit en citant un compte-rendu publié dans le journal de l'époque concernant la découverte d'une tête de tibia de vingt-cinq centimètres.

Extrait de « Vie & aventures de William North » -Aide de Jeu AU-21

Utilité de ce document : L'auteur dresse une nouvelle représentation des Bunyips et laisse entendre que la prolifération des anguilles indique leur présence.

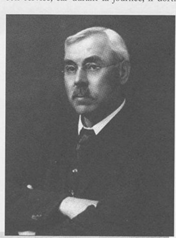
Article du « The Argus »
Aide de Jeu AU-22

Le butor fauve, que les Bushmen appellent le Grondeur, ou l'Oiseau-Taureau, est un échassier voisin du héron. Pendant la saison des amours, le cri du mâle évoque le beuglement du bœuf.

Utilité de ce document : L'auteur laisse penser que le Bunyip n'est qu'un mythe né du cri du butor.

Jack Waterman

Jack Waterman est le gardien de nuit du Museum. Si les investigateurs désirent s'entretenir avec lui, ils doivent le faire pendant son service, car durant la journée, il dort.



Aide de Jeu ADJ-AU-20 - Extrait de « Un voyage aux antipodes… »

Extrait de

Un voyage aux antipodes, avec quelques souvenirs ramenés d'un séjour en Australie

« Ils l'appelaient Moocoonah ; Elle était gigantesque. Son front dépassait largement la cime des Gommiers qu'elle arrachait pour les fracasser sur les rochers saillants. Les indigènes de Port Philip affirmaient que la créature rôdait dans les forêts à la recherche de proies humaines. »

La tete de tibia de 25 centimètres de diamètre decouverte hier à Point Cook (Port Phillip) apporte une preuve supplementaire de l'existence de la créature legendaire. Pourtant, les Abos qui ont vu l'étrange fossile ont affirmé qu'il s'agissait d'un os de Bunyip. Hasard ou confusion dans les legendes locales ou les deux créatures australiennes seraient-elles les mêmes ?

Extrait de
« Vie & aventures de William North »

Après mon évasion, j'ai vécu pendant trente-deux ans parmi les Noirs du district de Geelong. À plusieurs reprises, j'ai aperçu une créature de la taille d'un grand veau, dont le dos gris était couvert de plumes.

Malheureusement, je n'ai jamais pu m'approcher davantage, mais tout laisse croire qu'il s'agissait d'un Bunyip. En effet, quelques jours plus tard, un pêcheur a été porté disparu. J'imagine que l'une de ces créatures est responsable de son enlèvement car le lagon grouillait d'anguilles, ce qui, pour les Abos de la région, indique indubitablement la présence de Bunyips.

Aide de Jeu AU-21 - Extrait de « Vie & aventures de William North »

Pour avoir la permission de l'interviewer au cours de sa garde, les investigateurs doivent être en bons termes avec le Dr Richards, ou quelque autre membre du personnel du Museum. Sans quoi, un jet réussi en Crédit leur permettra d'avoir l'air suffisamment respectables pour être admis sans plus de cérémonie.

Conséquence du cambriolage récent, deux policiers montent la garde à l'extérieur du Museum, alors que Jack patrouille à l'intérieur, seul avec l'écho de ses pas... Il lui faut une demi-heure pour boucler son tour. Entre les rondes, il s'assoit à l'office, en laissant la porte ouverte, et engloutit d'énormes quantités de thé chaud et sucré. Jack a 55 ans ; il est robuste, et ses cheveux fins grisonnent. Il est amical, mais ces étrangers lui semblent bien curieux et cela l'inquiète ; le soupçonnerait-on ? Il se peut qu'il y ait quelques barrières de communication entre lui et les non-Australiens (voir les quelques exemples cités dans l'encadré page suivante). Le gardien trouvera quelques-unes des expressions favorites dans l'encadré ci-après, intitulé « Le Vocabulaire de Jack Waterman ».

Les investigateurs qui souhaiteraient une longue conversation avec lui devront l'accompagner dans ses rondes et boire inlassablement du thé s'ils veulent obtenir des réponses. Au cas où ils failliraient à l'une de ces politesses, Jack deviendrait nettement réticent. Mais au fond, il est ravi d'avoir de la compagnie ; un jet réussi en Psychologie permet de le déceler...

Interrogé au sujet du cambriolage, il explique qu'il n'a entendu les intrus que lorsqu'ils s'en allaient ; il en fut tout surpris ; il n'avait perçu aucun bruit jusqu'à cet instant.

« Mais si c'était des Blackfellas, et pour sûr c'en était, là, on comprend mieux, yunno ? Ces *bastards*, ils peuvent bouger tellement doucement que quand un *roo* les entend, il a déjà leur lance dans les fesses. Enfin, le temps que j'aille secouer la cloche, y'avait plus personne ! »

Et si on lui parle de l'effraction précédente : « Rien à voir avec l'autre. C'est arrivé y'a un mois. *Fair cow* ! Une demi- douzaine de *bloody Dagoes*, avec des couteaux longs comme mon bras ! *Stewth* ! J'ai filé comme un lapin, *bloody hell* ! Ce que j'ai couru ! J'ai fait un vacarme avec la cloche, à réveiller les morts ! Les flics se sont amenés. J'avais pas très envie d'avoir un *blue* avec un mob de ritals armés de couteaux à saigner les cochons ! Remarquez, ils ont dû se sauver aussi vite que moi, parce que quand les flics sont arrivés, y'avait plus rien à voir, que moi et une fenêtre défoncée. Bah, je parierais que c'était un *Push* en vadrouille, ou quelque chose dans ce goût-là. Une histoire de *lair*, quoi... »

Aide de Jeu AU-22
Article du « The Argus »

A la lisière des roselières marécageuses, on entend souvent retentir un sourd mugissement — plus caverneux et plus fort de nuit que de jour. C'est lui assurément qui a donné naissance au mythe du Bunyip : il est en réalité poussé par un oiseau, bien réel celui-là : le butor.

Entrefilet du journal
The Argus du 23 juin 1894

Un jet réussi en Psychologie permet de déceler que Jack omet de dire quelque chose. Il en faudra encore un en Psychanalyse ou en Baratin, assorti d'un ton amical et engageant, pour qu'il veuille bien lâcher le fin mot de l'histoire. Le fait est assez curieux. « Well, y'avait bien quelque chose d'autre. J'ai couru après les casseurs, mais j'ai vu quelque chose qui m'a arrêté net. Un des nègres, bloody bastard, qu'il était grand ! Il avait quelque chose dans les mains. C'était rouge et ça brillait comme le feu. J'ai balancé mon bâton, et les buggers se sont taillés à toute vitesse. Ça m'a donné la trouille. Faut pas dire ça à mon boss, je serais rooted ! Il penserait que je suis cinglé. Je l'ai même pas dit à ma femme. Mais qu'est-ce que ça brillait ! Même Blind Freddy aurait pu le voir ! Bon, on laisse tomber - une autre cuppa ? »

Le vocabulaire de Jack Waterman

- Blackfella : Aborigène
- Blind Freddy (Freddy l'Aveugle) : personnage australien mythique. Peut-être était-ce un vendeur des rues dans les années 20... Blind Freddy sert à rehausser l'énoncé d'une évidence. L'usage de cette expression est peut-être un peu anachronique ici
- Blue (Bleu) : une bataille, physique ou verbale
- Bugger : alternative pour bastard
- Cuppa (contraction de « cup of », tasse de) : tasse de thé
- Dagoes : personnes originaires de l'Europe méridionale
- Fair cow : presque littéralement, « ah la vache ! »
- Lair : frime. Par extension, farce ou défi
- Push : gang
- 'Roo : abréviation de kangaroo (kangourou)
- Rooted : (dans de contexte) foutu
- Strewth : abréviation de « God's Truth » (vérité divine). Exclamation d'incrédulité
- Yunno : contraction de « you know » (vous savez)

La mort de Pat King

Il y a quelques détails curieux dans le compte-rendu du journal. C'est le seul décès de la série qui advient à une certaine distance du fleuve. La blessure unique à la tête diffère également des mutilations hideuses qui caractérisent les autres meurtres. Il s'agit aussi de la première des victimes, et de la seule qui ne soit pas blanche. Les investigateurs ne parviennent pas à trouver quelqu'un qui l'ait connue. Ils peuvent, par contre, visiter le théâtre de sa fin solitaire.

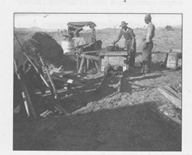
Le chantier de construction du Marais de Third Swamp se trouve à l'extrémité d'une route que l'on goudronne petit à petit. Tout autour, c'est le marais, nu, sinistre. Une impression de solitude et de désespoir oppresse la tourbe sombre. Le vent gémit ; parfois, le ricanement d'une mouette déchire le ciel.

Si les investigateurs arrivent pendant les heures ouvrables, les travaux battent leur plein. De gigantesques chargements de boue se déversent dans des camions. Une pompe en activité, au flanc d'une colline basse à moitié évidée, au centre du site, absorbe l'eau d'une mare qui diminue à vue d'œil. Des piles informes de tuyaux voisinent avec du matériel d'assèchement. D'autres, au fond de fossés bourbeux, partent vers l'embouchure du Swan et vers la mer, situés à deux pas de là, de l'autre côté d'une rangée de collines basses.

Le contremaître accueille avec gentillesse les visiteurs intéressés, tant qu'ils ne gênent pas les travaux : le programme est impératif. Il ira jusqu'à offrir aux investigateurs de faire rapidement le tour du chantier, en leur montrant d'un côté les docks, et de l'autre le plus proche ensemble d'entrepôts. L'objet des travaux en cours est de drainer et de niveler cette portion du marais, en utilisant pour le terrassement la masse de la colline. Lorsque le terrain sera prêt, on construira des hangars. Si les investigateurs abordent le sujet du meurtre de Pat King, le contremaître sera pris d'un affairement soudain l'empêchant de les accompagner davantage. L'un des ouvriers, Ken Wilson, a découvert le cadavre — « Pauvre bastard, sa tête était en bouillie » — et il tire quelque vanité de sa sinistre trouvaille. Wilson montre l'endroit, près des flaques de vase, restes de la mare, au pied de la colline. Aucun ouvrier n'accompagnera les investigateurs sur les lieux, et un jet en Psychologie révélera que le versant de la colline qui se trouve du côté de la mer les met mal à l'aise.

En étudiant la zone où le corps de Pat a été découvert, les investigateurs constatent qu'elle a été piétinée. Cependant, un jet en Pister attire leur attention sur deux profondes saignées dans le sol émergeant du lit vaseux du lac. Ces tranchées peuvent avoir été creusées par les roues d'un camion, mais comment un véhicule lourd aurait-il pu passer là sans s'enliser dans la boue molle ?

Si les investigateurs suivent les traces, elles contournent la colline, puis vont à la rivière. De ce côté de la colline qui fait face à la mer, chaque investigateur qui réalise un test de Volonté à -20% ressent une étrange nervosité. Les explications logiques ne manquent pas pour justifier le malaise. La vase empeste, et ce versant-ci est bien plus silencieux



que l'autre : il n'y a pas un souffle de vent, et les voix des ouvriers ne leur parviennent qu'étouffées par la masse de la colline. Vers la rivière, les traces jumelles se perdent dans le marécage. Un jet réussi en Trouvé Objet Caché donne une indication inquiétante : en fait, les empreintes divergent légèrement, juste avant d'entrer dans la tourbière...

De retour sur le chantier, si les investigateurs demandent aux ouvriers ce qu'ils pensent des fameuses traces, ils se montrent d'abord embarrassés. Devant l'insistance des investigateurs à leur montrer les traces, ils affirmeront qu'un camion aurait pu les laisser ; il était possible de faire passer un engin lourd sur la boue et les lises à condition d'aller assez vite. Mais si les visiteurs se mettent à discuter l'hypothèse, ils seront tout à coup très occupés, comme leur contremaître, et une affaire urgente les appellera ailleurs.

Les autres meurtres

Les assassinats de l'Éventreur présentent des caractéristiques communes : tous sont brutaux, d'une cruauté et d'une violence inconcevables. Les crânes sont réduits en pâtée, les membres et les troncs déchirés en lambeaux, voire coupés en morceaux. Les environs - des camps de fortune, dans le cas des vagabonds - ont été apparemment délibérément dévastés, et tout leur bagage détruit. Ce mode d'attaque a fait naître quelques intéressantes théories quant à la nature de l'assaillant (voir leur développement dans le chapitre qui suit, ci-après).

La police

Les enquêteurs n'ont pas de piste. Ils espèrent prendre le meurtrier sur le fait, et continuent dans cet esprit à faire ratisser les berges chaque nuit par des équipes de deux hommes. D'ordinaire, les agents de police de Perth ne sont pas armés ; mais étant donné le caractère exceptionnel de leur surveillance actuelle, ils ont été munis de revolvers et de fusils. Ils sont disséminés tout au long du fleuve. Leur nervosité manifeste est aisément compréhensible...

Si les investigateurs tentent d'obtenir une aide de la part de la police, il leur faudra abondamment mettre à l'épreuve leurs compétences en Crédit, Discussion, ou Baratin pour parvenir à remonter l'échelle hiérarchique qui mène aux détectives chargés de l'affaire. S'ils tentent d'impressionner les simples agents en leur racontant quelque histoire abracadabrante, ils se couvriront de ridicule. Par contre, ceux qui auront de la constance (et de la chance) finiront par atteindre les gens qui étudient les informations, les trient et assurent leur suivi. Si les investigateurs se trouvent alors à même de présenter une hypothèse logique, cohérente et bien construite, ils seront surpris par l'amabilité de l'accueil qui leur est réservé.

Les détectives s'efforcent d'exploiter chaque fragment de piste que leur suggèrent les conclusions des experts légistes, alliées à leur propre intuition. C'est ainsi qu'ils sont à la recherche d'un homme de haute taille, d'une force extraordinaire, ayant peut-être des dents affûtées à la lime, portant probablement un épais manteau de fourrure (bien qu'il fasse une chaleur exceptionnelle ; manifestement, il s'agit d'un maniaque), et sans doute fort bon nageur. Évidemment, il reste encore à l'apercevoir sur la scène d'un meurtre, ou tout au moins à trouver une empreinte lui appartenant : pied, main ou doigt...

Les théories fusent quant aux armes qu'utilise le meurtrier. On a envisagé une épée, peut-être un cimeterre, peut-être même un cimeterre d'ivoire (une antiquité ?) ; une bêche ou une pioche ; une hache ; une scie ; et même un rouleau compresseur (qui aurait pu provoquer les blessures par écrasement, ainsi que les dévastations constatées dans les camps). Certains des meurtres ont eu lieu en des endroits que ni une automobile, ni un camion n'auraient pu atteindre, ce qui a induit un plaisantin à suggérer que l'arme du crime était peut-être un blindé tout-terrain... Parmi les autres hypothèses extrêmes, l'idée a été émise que quelque animal sauvage était peut-être responsable du massacre. Mais aucune évasion n'a été signalée, que ce soit d'un zoo, d'un cirque ou d'une ménagerie privée... Quant à la faune indigène, elle ne comporte aucune espèce à qui l'on puisse imputer un tel carnage.

Une des activités favorites des détectives à l'heure du thé, c'est de concocter des théories extravagantes. Ils ont imaginé ainsi l'association d'un grand cygne fou de sang avec un éléphant du cirque Ringwood ; un requin qui se serait habitué à l'eau douce et qui serait capable de ramper hors de l'eau sur de courtes distances ; l'émigration de Jack l'Éventreur, sénile certes, mais toujours sous l'empire d'une folie démoniaque ; une construction élaborée selon laquelle les victimes seraient enlevées puis déchiquetées en étant lancées depuis de grandes hauteurs ; et ainsi de suite... En d'autres termes, la police piétine.

Les investigateurs qui essaieront de faire valoir leurs théories et leurs trouvailles devront faire preuve d'habileté pour ne tomber ni dans l'irrespect, ni dans le ridicule. La police a eu à écarter suffisamment de canulars... On estimera le succès des investigateurs dans cette entreprise en fonction de leur faconde et de leur réussite dans des jets en Discussion et en Éloquence. Quoiqu'il en sorte, la police et les investigateurs sont peu susceptibles de conclure une alliance au grand jour ; mais si les personnages étaient surpris à se comporter étrangement sur la berge du fleuve après la tombée du jour, la police serait moins encline à les arrêter s'ils sont déjà connus de ses services...



Florence Stansworth

Note : Ce paragraphe fait rencontrer aux investigateurs le *Fantôme de l'Opéra*. Cette rencontre n'est qu'un ajout « historique » ancré dans ce lieu, qui n'a pas de rapport direct avec le scénario. A vous de voir si cela n'embrouillera pas plus qu'il ne faut vos joueurs. Elle reste de toute façon optionnelle.

Si les investigateurs entrent en contact avec la direction du Princess Theater pour demander à rencontrer Florence Stansworth, on leur répondra que chaque soir, elle nettoie l'auditorium après le spectacle ; s'ils veulent bien se présenter à ce moment-là, ils pourront s'entretenir avec elle. La direction suggère d'ailleurs que l'on ne saurait trouver meilleure façon de patienter jusqu'à la fin du spectacle que d'y assister ; le concert de ce soir est donné par le célèbre violoniste autrichien Fritz Kreisler (Kreisler fit une tournée en Australie en 1925 ; à l'apogée de sa carrière, il fut le violoniste le plus renommé de son temps).

En se conformant à ce conseil, les investigateurs seront forcés de convenir que la réputation de Kreisler n'est pas surfaite. Qu'ils assistent ou non à sa performance, on les priera d'attendre dans le théâtre qui se vide l'arrivée de Mme Stansworth.

Ils ont donc le temps de contempler cette vaste caverne feutrée qui fait face à une scène déserte. Dans la semi- pénombre, deux étages de sièges s'élèvent en gradins arrondis. La scène est drapée dans des tentures de velours azur où scintillent des épis dorés ; les murs sont tapissés d'un doux feutre bleu. Les sièges sont habillés d'une peluche soyeuse dans le même camaïeu. Aucune ligne dure, aucun mur nu ne vient heurter le regard, excepté dans les coulisses. Ce décor ouaté a pour effet d'étouffer les bruits ; les investigateurs en prennent pleinement conscience lorsque les autres habitués sont partis. Les lustres meurent un à un ; seuls quelques-uns restent allumés, près des sorties.

Quand le dernier spectateur a quitté les lieux, les investigateurs remarquent qu'ils ne sont pas les seuls à attendre. Un gentleman en tenue de soirée est resté assis au milieu du balcon, calme et silencieux.

Que les investigateurs essayent ou non d'attirer son attention, il ne parle ni ne bouge. S'ils succombent à la curiosité et montent les degrés qui mènent au balcon, ils peuvent constater qu'il est vêtu de manière impeccable, et que ses épaules bien découplées sont assorties à sa haute taille. Sa chevelure grise encadre un profil net. Le plus remarquable dans son habillement, ce sont les boutons de sa chemise, qui scintillent dans le clair-obscur. Il semble ne faire aucun cas de leur arrivée et reste tranquillement dans son fauteuil, les yeux fixés droit devant lui sur la scène vide. Si quelqu'un s'approche à moins de trois mètres, il s'évanouit dans le néant. Chacun de ceux qui ont assisté à sa disparition doit réussir un test de SAN, faute de quoi, il perd 1D4 points.

Les investigateurs viennent de rencontrer le fantôme de Frederick Baker, que l'on connaissait mieux sous son nom de scène, Federici, et que depuis l'on a appelé « Le Diable en Habit de Soirée ». Federici hante le théâtre depuis sa mort tragique en 1888. Il tenait le rôle de Méphistophélès dans le « Faust » de Gounod. Le soir de la première de l'opéra, il mourut au cours de la scène finale ; au moment où il descendait par une trappe, emportant Faust en enfer, il s'effondra sur l'épaule d'un machiniste ; on n'entendit plus jamais sa voix... Une heure plus tard, il mourait. Mais il y a toujours des gens qui l'aperçoivent dans le vieux théâtre, après la fermeture, les yeux fixés sur la scène déserte, perdu dans une pénombre crépusculaire...


Seul portrait connu de Frederick Baker, dit Federici

Les investigateurs sont à peine remis de leur frayeur qu'un tintamarre éclate brusquement : une joyeuse fanfare de tintements, cliquètements, claquements et bruissements salue l'arrivée de Flo et de son attirail de nettoyage. Cette blonde plantureuse et quelque peu négligée répond de son mieux aux investigateurs qui se montrent galants et beaux parleurs, tout en faisant bien comprendre qu'elle est une femme mariée et respectable. Elle sait ce qu'elle a vu, elle est formelle sur la description qu'elle en a fait, et elle est excédée par l'incrédulité qu'elle a soulevée. Elle a aperçu ce qu'elle a d'abord pris pour deux phares d'automobile se reflétant dans l'eau ; ils étaient cependant plus rouges et plus atténués que la normale. Puis elle a réalisé que ces lumières venaient des profondeurs de la rivière ! « Ça m'a fait tout drôle, et j'ai filé prévenir la police », raconte-t-elle. « Mais quand nous sommes revenus, y'avait plus rien... » Voilà tout ce qu'elle sait.
Si les investigateurs lui demandent des éclaircissements sur le fantôme, Flo qui connaît toute l'histoire par cœur la leur racontera en détail.

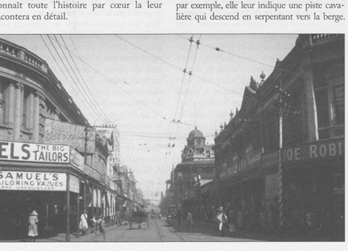


Mme Enderby

Cette belle dame demeure à Fremantle, un des faubourgs de Perth. Fremantle est l'un des principaux ports d'Australie. Malgré les ardeurs de cette fin de printemps exceptionnellement chaude, il y règne encore une douce fraîcheur ombreuse. La rivière se love autour, comme un serpent qui passerait au soleil.
Bien que Mme Enderby soit assez collet-monté, elle reste une femme sans prétention. Son adresse figure dans le mince bottin téléphonique de Perth. Elle répète la même chose à ceux qui l'appellent au téléphone ou à ses interlocuteurs fortuits : elle affirme qu'elle s'est trompée, et qu'elle souhaite que la presse la laisse en paix. Toutefois, si un investigateur s'adresse à elle avec gentillesse, et qu'il arrive à la convaincre que son intérêt est d'ordre purement scientifique, en insistant sur le fait qu'il n'est en aucune façon en rapport avec la presse, tout en réussissant un test de Crédit ou en Éloquence, elle admettra qu'elle n'est pas absolument sûre de ce qu'elle a vu.
Si son mari se trouve à la maison, elle nie purement et simplement qu'un quelconque incident sortant de l'ordinaire se soit produit. Mais si les investigateurs parviennent à la voir seule (ce qui ne devrait pas poser de difficultés insurmontables), et si elle se laisse toucher par leur charme, elle les emmène à l'endroit où son parc descend en pente verdoyante vers la rivière. Un petit bateau est amarré à la rive. Elle leur montre un coude en amont, envahi par les roseaux : c'est là qu'elle a aperçu cette « misérable chose » (et ce disant, elle emploie les mots les plus vifs de son répertoire).
« Si toutefois c'était bien une chose », ajoute Mme Enderby.
« A vrai dire, cela aurait pu aussi bien être un dauphin ou un phoque — lorsque je l'ai aperçue, elle remontait le courant. » Si les investigateurs manifestent le désir d'aller voir l'endroit de plus près, pour prendre des photographies, par exemple, elle leur indique une piste cavalière qui descend en serpentant vers la berge.

Mme Enderby
(Indépendante/neutre)

Mme Enderby est l'un des témoins des meurtres de l'Éventreur à Perth, sans que le drame n'ait été en fait révélé.
Mme Enderby est une jolie femme d'une quarantaine d'années, blonde, prude. Elle sera très sensible à la flatterie ainsi qu'à la discrétion.
Ses caractéristiques ne sont pas données, ce qui vous permet de l'interpréter de manières diverses.





George Seton
(Indépendant/neutre)

Rien dans son apparence ne laisse présager que George est un invalide de guerre. Homme de grande taille, toujours rasé de près aux cheveux bruns, coupés courts, son allure et son port sont insoupçonnables. Mais derrière ses traits que l'on pourrait croire marqués par les épreuves de la vie et surtout de la guerre, se cache une force de la nature démente et méthodique à l'affût, toujours disposée à trouver des justifications humanitaires à ses pires actes. Son invalidité : baptiser les infidèles par immersion totale ou plutôt noyade. La guerre a eu raison de sa santé mentale.

George Seton
Ex-militaire qui en a trop vu
Niveau : ordinaire
(cf. tableau p. **306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou p. **206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	0

Compétence spécifique (ou spéciale)

Être schizophrène	75%

Compétences

Athlétisme	75%
Discrétion	55%
Sciences occultes	05%
Vigilance	65%

Langues

Anglais (Langue maternelle)	55%

Combat
Note : La force de George est décuplée lorsqu'il est sous l'emprise de la ferveur religieuse (c'est-à-dire lorsqu'il étreint quelqu'un pour le noyer), son Impact est alors de + 6.
- Étreinte/puissance 85%
  Dégâts 1D4/round (Puissance contre Agilité)
- Bagarre 60%

Au-delà du coude, se trouve une petite île, lieu idéal pour les pique-niques.
Mme Enderby rentre chez elle. Si les investigateurs se sont montrés particulièrement courtois et charmants, elle les invitera à prendre une tasse de thé en sa compagnie, lorsqu'ils en auront terminé avec leur exploration.
En s'avançant le long de la rive, les personnages aperçoivent mieux la petite île. La nature y a été agréablement apprivoisée, et quelques gommiers ombragent avec grâce une pelouse sagement tondue. L'îlot affecte la forme d'un petit monticule, et depuis la rive, on n'aperçoit que le côté orienté vers la maison. On ne peut y accéder qu'en bateau ou à la nage. La plupart des demeures possèdent des embarcations à rames, et il y a même un parc de bateaux à louer un peu en amont. Si les investigateurs le souhaitent, ils peuvent obtenir la permission d'utiliser la barque des Enderby.
Pendant la traversée vers l'îlot, ils distinguent peu à peu, dominant les stridentes ululations des cigales, un sifflement tout aussi perçant. Cela semble venir de l'autre côté de l'île. Il incombe à présent au gardien de faire monter le suspense ; vous allez insister sur la lenteur de leur progression, souligner la fragilité de leur esquif et le vide opaque de l'eau sous leur carène, décrire les minces filets du courant contre la coque et le glouglou du clapotis... Lorsqu'ils mettent pied à terre de l'autre côté de l'îlot, ils constatent qu'ils ne sont pas les premiers visiteurs de la journée : une petite barque est amarrée parmi les joncs. Ils parviennent enfin à localiser la source de la stridence qui les intrigue : un pique-nique est coquettement disposé à côté d'un petit feu sur lequel une bouilloire siffle éperdument. Son eau s'est presque intégralement évaporée. Où sont donc passés les convives de ce déjeuner sur l'herbe ?
Sur un jet en Trouvé Objet Caché, on remarquera que la végétation a été saccagée et piétinée par endroits. Un jet en Pister révélera la trace d'un talon de bottine traîné jusqu'à la rive.
Les investigateurs viennent de tomber fortuitement sur le théâtre de la dernière disparition... Il va leur falloir avertir les autorités. Pour peu que vous leur ayez communiqué quelque nervosité à l'aller, ils devraient devenir complètement paranoïaques et ramer frénétiquement au retour. S'ils se mettent à hurler en découvrant la tragédie, les voisins, la police et les journalistes seront sur les lieux en un rien de temps.
En entendant la nouvelle, Mme Enderby s'évanouit... Les investigateurs perdront le reste de leur journée en rapports auprès de la police et en réponses aux questions ineptes de la presse. Après plusieurs heures de recherches en draguant la rivière le long de l'île, la police découvrira une main de femme, coupée au niveau du poignet. Et rien de plus...
Cette expérience éprouvante ôte à chaque investigateur 0/1D3 points de SAN. Il se peut même qu'elle leur flanque une peur bleue. Manifestement, ils ont été à deux doigts de tomber sur l'Éventreur en personne...

Les deux asiles d'aliénés

Les deux domaines hospitaliers de Perth et d'East Perth sont en bordure de rivière ; dans l'un comme dans l'autre, les patients ont été en proie à l'agitation la nuit du 27. A Perth, les patients qui sont soignés ont de l'argent et des biens ; le taux de guérison atteint 45%. East Perth est plus grand ; ses nombreux patients viennent des couches laborieuses et désargentées de la société ; le personnel ne manque pas de bonne volonté, mais de moyens. Aussi, le taux de guérison n'est que de 20%.



Dans les deux institutions, le personnel est engagé dans une rivalité féroce : lequel des deux asiles publiera le premier compte rendu officiel de l'incident ? En conséquence, lorsque les investigateurs viendront mener leur enquête personnelle, ils se heurteront à une hostilité et une suspicion inattendues. Il leur faudra prouver par un jet en Baratin qu'ils ne concoctent pas un article de leur côté. Et même dans le cas où ils y parviennent, le personnel les met fermement en garde : si un tel rapport était publié, ils feraient tout ce qu'ils pourraient pour ruiner la réputation de tous les investigateurs ayant quelque renommée universitaire. Ces menaces ayant été posées, le personnel est disposé à parler des événements.
Tous les témoins directs de l'élément perturbateur qui a fait démarrer le soulèvement sont des aliénés mentaux suffisamment atteints pour que le personnel soignant ait eu bien du plaisir à démêler les témoignages contradictoires... En fin de compte, l'affaire s'est ramenée à ceci : il y a eu quelque chose de déplaisant dans l'eau, brièvement entrevu, et chaque patient l'a interprété comme la manifestation de ses angoisses les plus noires. Les médecins en ont été ravis, car le diagnostic de bon nombre de cas a ainsi fait un véritable bond en avant.
A East Perth, les médecins sont persuadés d'avoir cerné la véritable source initiale : un des patients qui a brusquement commencé à hurler des imprécations avant de s'effondrer complètement. Cet homme était devenu fou après que sa fiancée ait été tuée par une voiture lancée à pleine vitesse dans la nuit.

Les médecins subodorent que les lumières d'un bateau qui passait lui ont soudain remis l'événement en mémoire. La suite de leur théorie est que l'explosion inattendue de ce sujet d'ordinaire placide a alarmé et désorienté les autres patients, de telle sorte qu'ils ont cru eux aussi que la pire chose qui pouvait leur advenir était justement en train de leur arriver. Les autres internés qui se trouvaient de l'autre côté de la rivière ont dû sentir la chose, d'une façon ou d'une autre... A Perth, le cas le plus intéressant est celui d'un homme qui a vu l'infirmière en chef (qui lui rappelle sa mère) sortir des vagues pour le forcer à prendre ses médicaments... La plupart des autres aliénés se rappellent seulement une vague confusion, et quelqu'un qui lançait des pierres dans l'eau. Mais les fous sont bien près du vrai cœur de l'affaire. Un choc peut soulever les voiles d'un esprit obscurci... Ce qu'ils ont vu cette nuit-là, dans les reflets de l'eau, c'était le Bunyip solitaire qui faisait surface pour contempler la lune et hurler à la mort sa déréliction et son désespoir.

George Seton

Les fous ne sont pas toujours dans des asiles d'aliénés.
Il se peut que les investigateurs cherchent à s'entretenir avec George Seton. Après tout, il a peut-être vu quelque chose dans l'eau lorsqu'il a repêché cette jeune fille... Peut-être pourraient-ils même l'enrôler pour qu'il leur prête main- forte. Son adresse peut être obtenue par l'intermédiaire du journal dans lequel l'article est paru. Le journaliste, M. Trevor Waterley, a été fortement impressionné par la tranquille modestie de l'homme, et a pris ses coordonnées afin d'être sûr qu'une éventuelle récompense consécutive à son héroïsme pourrait lui être remise.
Lorsqu'ils se présentent à son adresse, dans un bâtiment au fin fond de Fremantle, les voisins leur apprennent que l'on n'a plus vu M. Seton depuis une semaine. La description qu'ils en font est celle d'un homme de haute taille, toujours rasé de près, avec des cheveux bruns taillés court. Si les investigateurs s'introduisent dans sa chambre, ou obtiennent par Baratin que la logeuse les y fasse entrer, ils constatent que c'est à l'évidence le domicile d'un homme seul et indigent, et qu'il n'est pas revenu depuis environ huit jours. Au fond d'un placard, ils découvrent une malle cabossée marquée : « 2nd Lt. Seton ». A l'intérieur, il y a un uniforme, une médaille, et un journal à la reliure de cuir élimée ; Seton l'a écrit lorsqu'il était sous les drapeaux ; il commence en 1915 à Gallipoli, d'où il fut transféré en France. Le dernier chapitre, en date du 31 octobre 1917, a été consigné lors de l'attaque de Passchendaele (qu'il orthographie « Passendale »), à Ypres.

Aide de jeu AU-23
Extrait du journal de George Seton

C'est dur pour nous, mais c'est encore plus dur pour les Canadiens, qui se font pilonner jusqu'à ce qu'il n'y ait plus que de la bouillie. Il pleut à torrents, une pluie mêlée de neige. Vu trois cas de pieds gelés aujourd'hui parmi mes hommes... Vu hier un soldat du 16° Austr. Sa jambe gauche est bleu-vert à partir du genou. La chair est bizarrement nacrée. Il dit qu'il a vu pire. Qu'il ne sent rien. Il y a tant de boue que plusieurs hommes se sont noyés dedans. Les obus ne servent à rien, qu'à rendre le terrain impraticable. Les mitrailleuses et les fusils sont grippés, nous ne savons jamais s'ils ne vont pas éclater

Même les tanks sont coincés. Pas d'avions. On ne peut jamais se réchauffer, ou se sécher. Il y a toujours la menace des gaz. On ne peut jamais creuser de tranchées assez profondes pour se protéger efficacement : trop de glissements de boue... Et puis on se bat sur de vieux terrains...
Passé un petit cours d'eau aujourd'hui, à moitié obstrué par la glace et par la vase. J'ai baissé les yeux quand mon pied a glissé, et j'ai vu le mort juste sous la surface de l'eau le mort juste sous la surface de l'eau le mort juste sous la surface de l'eau le mort juste sous la surface de l'eau le mort.

Seton n'est pas à son domicile : il dort sur les bancs publics et sous les ponts, ou bien s'adonne à des marches nocturnes exaltées. Pendant la Grande Guerre, Seton a vu des hommes éclatés, fusillés et éventrés à la baïonnette. Il a vu des charges suicidaires. Il a vu des rats, et ce dont ils se nourrissaient. Il a vu des pieds et des mains pourris, sur des hommes encore vivants. Il a entendu le bruit que font les cadavres gelés lorsqu'ils crissent dans la nuit. Il lui est arrivé de passer son pied droit à travers un homme mort depuis six semaines. Il a été éclaboussé par la chair et le sang de son meilleur ami lorsqu'à Ypres, un obus l'a réduit en charpie. George Seton a tourné le dos à la guerre. Sa raison s'est réfugiée dans un long tunnel froid s'enroulant en spirale dans son propre esprit. Il a marché, marché encore, il a trébuché, chancelé, il a éclaté en sanglots et il a rampé... Et pendant ce temps, des gens s'obstinaient à se récrier sur sa bonne mine... Ce n'est qu'au bout d'un temps indéfini qu'il a vu les lumières salvatrices. De grandes lueurs de braise qui ressemblaient à des yeux ; alors, il s'est éveillé : il était dans le Sawn, et il avait de l'eau boueuse jusqu'au cou. George Seton sait qu'il a vu Dieu. Pas le Dieu qu'il priait lorsqu'il était enfant, et qui a créé l'homme pour qu'il fasse la guerre ; mais le Dieu de l'eau aux yeux incandescents, qui l'a tiré de sa vallée de ténèbres et a éclairé ses pas lorsqu'il ne voyait pas le chemin. Seton a toujours été un bon nageur. Lorsqu'il est sorti de l'eau, il était enfin éveillé. Il allait sauver le monde... Pour pouvoir être sauvé, tout le monde doit être baptisé. Cette nuit-là, il avait baptisé trois personnes ; mais ceux qui fouillaient les ténèbres de leurs lumières l'ont trouvé. Qu'à cela ne tienne, il s'est montré le plus malin : il est un héros à leurs yeux, bien qu'il ait achevé de la noyer en la ramenant au rivage. Au bout de quelques jours, l'effervescence s'est calmée ; et il a pu se remettre en quête d'âmes à sauver.



La maison Mantel

George sait que seules les brebis de la rive gauche ont besoin d'être sauvées ; ce sont elles les pécheresses honnies de Dieu. Le peuple de la rive droite est l'élu de Dieu ; ses enfants ne sont accablés par nul tourment, nul feu de l'enfer, nulle bombe déchiquetant en mille fragments détrempés celui qui fut un ami...

George erre la nuit tombée par les étendues désertes de la rive gauche du Swan. Il est fin, d'ossature délicate ; ses mains et ses pommettes semblent trop grandes pour son corps, et l'étroitesse de son crâne transparaît sous ses cheveux coupés en brosse courte. Son sourire est timide. Il s'exprime avec le ton doux et mesuré d'un converti, et lorsqu'il agrippe quelqu'un, il fait preuve d'une force fanatique.

Le gardien pourra user à son gré du personnage de Seton. Il est certain que ce dernier embrouille la situation — son mode de mise à mort diffère passablement de celui du Bunyip. Si les investigateurs se sont engagés dans cette aventure à la suite de la mort d'un ami, l'assassin de celui-ci était George Seton.

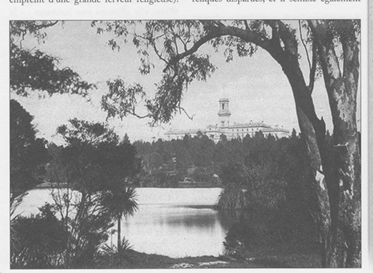
Voici quelques idées pour déterminer le rôle que vous lui attribuerez. Les investigateurs pourraient l'apercevoir au cours d'une de ses errances, ou lorsqu'il apparaît dans les Jardins Botaniques alors qu'eux-mêmes s'y trouvent déjà. S'ils le rejoignent alors et s'entretiennent avec lui, il leur donne l'impression d'être un homme calme, réservé et serviable. Si un investigateur réussit un jet en Psychologie, il décèle dans les yeux de George une fiévreuse dévotion (une brève conversation révélera seulement qu'il est empreint d'une grande ferveur religieuse). Les personnages peuvent également le rencontrer après la tombée de la nuit près du fleuve ou penché sur le parapet d'un pont. Ils sont susceptibles de lui proposer d'entrer dans leur groupe, car il se montre réceptif envers à peu près n'importe quelle histoire, et peut donner l'impression qu'il sait lui aussi ce qui se passe (ce qui est vrai, en un certain sens).

Si George se joint aux investigateurs, il attendra jusqu'à ce que survienne un moment particulièrement critique au cours des derniers rebondissements de l'aventure ; c'est alors qu'il entreprendra de noyer quelqu'un. Imaginez la surprise horrifiée de l'investigateur tombé par-dessus bord qui suffoque, voit sous l'eau un pâle visage regardant le sien, escompte son salut, et sent soudain autour de lui des bras amicaux l'étreindre avec fermeté : « Réjouis-toi, car je suis venu pour te sauver ! »

Il se peut, naturellement, que les investigateurs ne rencontrent pas George. Ou bien qu'ayant fait de lui un allié, ils ne lui donnent pas l'occasion de leur nuire, auquel cas ils le considéreront très probablement comme un ami précieux. Il continuera alors à noyer des gens après qu'ils aient réglé le problème du Bunyip, ce qui leur donnera à penser qu'ils ont échoué...

Le choix

Si les investigateurs ont gagné l'amitié du Dr Richards, ce dernier les contacte le samedi matin pour leur annoncer que les cambrioleurs du Museum ont été capturés. Il est allé les voir dans leur cellule, mais il n'a rien pu en tirer. Cela étant, il a récupéré les reliques disparues, et il semble également



soulagé à la pensée qu'il n'y aura pas d'autre vol. Si les investigateurs ne connaissent pas le Dr Richards, ils peuvent apprendre l'arrestation par les journaux de l'après-midi. Deux options se présentent à eux : visiter le lieu de la capture, ou aller voir les prisonniers. Ce sont des Aborigènes ; peut-être savent-ils ce qui est arrivé à Pat King, et ce qu'il s'est passé depuis...

Les Royal Botanic Gardens

Les Jardins Botaniques se trouvent juste de l'autre côté de la rivière par rapport au centre ville. C'est un lieu de promenade populaire pour les familles, les amis et les couples. Des sentiers serpentent entre d'éclatants parterres et des bosquets verdoyants ; d'innombrables pelouses déploient leurs tentations, immenses tapis d'émeraude veloutée. Plusieurs étangs entourent un lac central. Des jardiniers vaquent tranquillement à leurs besognes.

Si les investigateurs cherchent à rencontrer Arthur Stokes, celui-ci s'avère être un personnage jovial, buriné par la vie au grand air. Il leur montre volontiers l'endroit où il a surpris les Aborigènes, une petite pièce d'eau, à l'extrémité d'un chemin obscur et envahi d'herbes folles. Arthur leur précise aimablement : « Bien sûr, c'est pas la plus grande, mais c'est la plus profonde. » Après quoi, il les quitte, appelé par d'autres tâches. Si les investigateurs s'engagent dans le chemin qui mène au bassin, il vous faudra faire ressortir le caractère isolé du lieu. Des saules mêlent leurs larmes grises à des fougères foisonnantes, formant un lacis végétal qui intercepte la lumière solaire. Alors qu'ils se penchent au-dessus de la pièce d'eau, un fort bruit d'éclaboussement éclate dans le clair-obscur : un oiseau aquatique a pris peur...

A une soixantaine de centimètres au-dessous de la surface, les investigateurs aperçoivent une grille de métal qui s'étend sur toute la superficie du bassin. Avec un jet réussi en Trouver Objet Caché, ils décèlent une déformation dans cette herse : une protubérance suggestive distend son milieu. Tout autour de l'eau, croît une herbe clairsemée ; mais la rive elle-même est envahie par les broussailles. Sur tout le périmètre, des empreintes de bottes et de pieds sautent aux yeux, ainsi que les saccages infligés aux plantes.

C'est alors que les investigateurs perçoivent un grincement. Il se rapproche, il vient vers eux... Une silhouette difforme s'encadre à l'orée du chemin : c'est Jacko le jardinier, poussant sa brouette. Il évolue parmi les plantes, élaguant de-ci de-là les branches endommagées en marmonnant des exclamations désolées : « Oh non ! Pas mon leptospermum ! Mon pauvre petit père... Ah, ces maudits bastards ! »

Il y a un autre visiteur sur ce chemin, qui contemple la pièce d'eau. Il porte un long imperméable et un chapeau. C'est George Seton (référez-vous à sa description pour plus de détails). Il semble calme et normal pour l'instant ; il sait que la grille de métal défend aux disciples potentiels l'accès à cette belle eau profonde... Il s'éclipse au moment où le jardinier entraîne les investigateurs dans une grande discussion à propos de l'Éventreur du fleuve : Jacko les retient en toute innocence pendant qu'il s'en va. Peu après, un autre jardinier arrive en courant sur le chemin : « Viens, Jacko ! Y'a un problème ! »

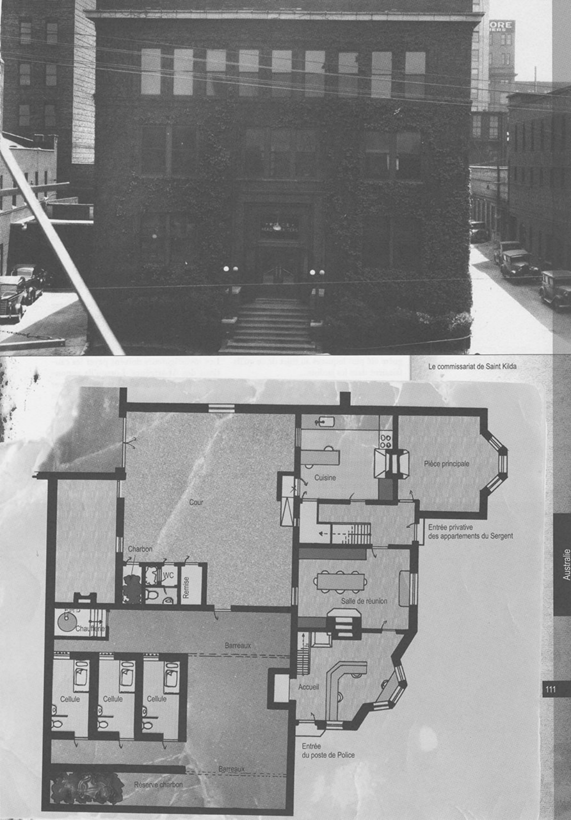
Si les investigateurs leur emboîtent le pas, ils aperçoivent un petit attroupement autour d'un autre bassin. Une balle aux couleurs vives danse sur ses vaguelettes. Au milieu des badauds, un homme aux épaules carrées hurle à l'encontre d'Arthur Stokes et gesticule violemment. Arthur agite son doigt devant le visage de son agressif interlocuteur, mais il parle en termes plus calmes et raisonnés. Une femme étreint un enfant trempé et secoué de sanglots ; toute couleur s'est retirée de son visage...

Le personnage à la forte carrure crie que les jardins sont dangereux, car les petits enfants peuvent tomber à l'eau. Sa fillette courait après sa balle de l'autre côté d'une haie qui la cachait au reste de la famille installée sur le gazon, et c'est alors qu'elle a basculé dans la pièce d'eau... Arthur fait remarquer que la responsabilité de surveiller les enfants incombe aux parents ; il avance en outre quelques commentaires d'ordre général sur les haies, le paysagisme et l'harmonie naturelle. Au milieu de cette panique, si quelqu'un prend la peine d'interroger la fillette, elle affirmera avec insistance : « Je suis pas tombée ! C'est le vilain monsieur qui m'a poussée ! » Sa mère la réprimande, en lui disant de ne pas mentir. Les autres jardiniers venus en renfort dispersent les curieux.

Au cas où les investigateurs demanderaient aux portiers s'ils ont vu une personne vêtue d'un trench-coat quitter les jardins, un jardinier se souvient d'avoir remarqué un jeune homme dont le visage était illuminé par un doux sourire ; il a passé le portail et s'est dirigé en flânant vers le chemin qui longe le fleuve.

Le commissariat de police de Saint Kilda

Après leur tentative avortée de faire sortir le Bunyip de la ville par leurs chants, les Aborigènes moisissent dans la cellule du commissariat de Saint-Kilda, comme hôtes



Le commissariat de Saint Kilda

de Sa Majesté. L'aîné qui vient d'Australie méridionale se nomme Johnny Jervis ; les jeunes gens de l'État de Victoria sont Tommy Goodenough, Bill Hunter, Butcher et Two-Bob. A l'heure qu'il est, ces indigènes sont méfiants et moroses, peu enclins à faire confiance à des étrangers, mais également dans une situation désespérée...

Les policiers en ont plus qu'assez. Ils ont fixé leur caution individuelle à dix livres, un chiffre dépassant de loin ce que peuvent se permettre les Aborigènes, mais à présent ils s'en repentent... Et pourtant, justice doit être faite. Mais les policiers considèrent que les indigènes ne sont que des pique-assiettes et des fainéants ; dès qu'ils le pourront, ils tenteront de les expédier dans une autre pension...

En dépit d'innombrables menaces, les Aborigènes ont gardé un silence tenace sur le cambriolage du musée. Une fois seulement, lorsqu'un commissaire particulièrement zélé les avertit qu'ils aggravaient leur cas, Two-Bob explosa : « C'est peut-être un grand malheur, mais c'est un malheur bien plus grand si tu nous gardes ici ! » Ils n'ont guère été plus loquaces au sujet de ce qu'ils faisaient dans les jardins...

Si les investigateurs se présentent et demandent à s'entretenir avec les prisonniers, les policiers n'y verront aucune objection : « Allez-y, blokes, si vous arrivez à tirer quelque chose d'eux, c'est que vous vous débrouillez mieux que nous ! » Ils installent les investigateurs dans une pièce nue avec quelques chaises, et Johnny Jervis est amené. Le vieux visage de Johnny est lourd de soucis. Il s'assoit et fixe son regard à terre, cachant ses yeux sous ses épais sourcils noirs. Il ignore la plupart des questions, contemplant le plancher, muré dans son mutisme. Parfois, il grogne quelques bribes de réponses.

Pourquoi vous êtes-vous introduits dans le musée ? « Y'avait besoin. » Qu'est-il arrivé à Pat ? « Il est mort. » Et que faisiez-vous dans les jardins ? « On chantait... » C'est un coriace. Il faut que les investigateurs parviennent à lui prouver leur intérêt et leur désir de lui venir en aide. Plus ils paraîtront désespérés, plus il y aura de chances pour que Johnny se décide à parler. L'éloquence sincère peut favoriser la chose. Mais les menaces ou le Baratin ne mèneront à rien.

Lorsque les investigateurs auront démontré sans équivoque à Johnny qu'ils peuvent lui être précieux, il les regarde droit dans les yeux : « Vous nous sortez d'ici. Je vous montre qui a tué Pat. » Il s'exprime exactement en ces termes et ne dira rien de plus.

Les investigateurs doivent payer les cautions des Aborigènes. Lorsqu'ils annoncent cette intention, ils voient se lever quelques sourcils officiels. Cependant, la police n'a ni le désir, ni le droit de s'y opposer ; en conséquence, les imprimés adéquats apparaissent, sont derechef remplis, et les cinquante livres changent de main. L'officier de service rappelle sévèrement que les investigateurs sont à présent responsables de la présence des Aborigènes au procès.




Figures peintes de la grotte

Une fois dans la rue, Johnny regarde autour de lui, cligne des yeux, puis dit laconiquement : « Faut y aller. C'est loin. »

La grotte

Fidèle à sa parole, Johnny mène les investigateurs à une grotte qui se trouve à trois heures de route du centre de Perth (suivant l'hypothèse que les investigateurs peuvent disposer d'une automobile). Pendant le voyage, les Aborigènes gardent le silence. La route suit le Swan à travers les banlieues extérieures. Puis Johnny indique qu'il faut à présent bifurquer pour longer un affluent. Après qu'une certaine distance ait été couverte en direction des collines, nouveau changement de direction : ils remontent un nouvel affluent de moindre importance. Leur destination se trouve dans l'enceinte d'une propriété agricole. Ils garent l'automobile à l'ombre de quelques chênes, puis suivent les Aborigènes qui escaladent la clôture de barbelés avec l'aisance que confère une longue expérience. Le ruisseau serpente et s'enfonce dans les collines ; à la base de l'une d'entre elles, un billabong aux eaux calmes s'étend, surplombé d'une paroi rocheuse. Un filet d'eau ruisselle sur la falaise et on aperçoit une fissure dans le roc. Un examen plus poussé permet de constater que la faille s'avère suffisamment large pour qu'un homme puisse s'y glisser de profil. L'eau miroitante est cernée par des broussailles et des arbres aux feuilles amollies par la chaleur.

Johnny indique d'un geste que le groupe doit passer par l'étroite fente rocheuse. Si le groupe comporte des investigatrices, il se tourne vers elles : « Désolé, Missus, vous ne pouvez pas entrer. Ici, c'est les hommes seulement. » Il se montrera intraitable à ce sujet, de même que les autres Aborigènes ; de par leur attitude, il est clair que si les investigateurs n'obtempèrent pas, ils ne pourront plus compter sur leur aide.

A l'intérieur, la faille ne tarde pas à s'élargir. Il y règne une obscurité d'encre. Si les investigateurs n'ont sur eux aucune source de lumière, Johnny leur confectionne une torche.

Alors, la clarté révèle une ronde exubérante de figures filiformes peintes en rouge sur les parois : des silhouettes humaines qui courent en lançant des lances et des boomerangs. Elles sont très anciennes et très fines. Une peinture d'une autre couleur vient en superposition sur les précédentes : un immense personnage blanc sur un cheval, qui tombe en se tenant la tête. Elle a été exécutée il y a si longtemps que ses pigments s'effacent. Si les investigateurs lui posent des questions sur les fresques, Johnny leur explique que les figures rouges ont été tracées par un oiseau qui voyait des choses invisibles pour les humains ; quant à l'autre, c'est « l'affaire de ceux qui savent ». Il ne semble pas intéressé, et presse les retardataires d'avancer. La crevasse s'incline de plus en plus abrup-

Bunyip

Race Supérieure Indépendante

Les Bunyips sont des monstres gigantesques, à la limite de l'imagination humaine. Ils sont dotés d'une épouvantable intelligence issue des temps reculés, et ne peuvent mourir de mort naturelle. Ils se cachent silencieusement au sein de sombres billabongs solitaires, ou dans l'obscurité des plans d'eau calme. Pleins de ruse et de sagacité machiavélique, ils attendent que les gens s'approchent de l'eau pour les entraîner et les dévorer. Lorsqu'un Bunyip est l'hôte d'un cours d'eau, un certain air de désolation règne sur ce dernier ; les rives et le sol avoisinant sont minés par un réseau de sombres galeries jonchées de roseaux, qui permet au monstre de s'éloigner sous terre à une distance surprenante du point d'eau. Autour de celui-ci, les marais grouillent de gibier, qui sert d'appât au Bunyip pour attirer ses victimes vers une horrible fin. La plupart des Bunyips restent attachés à un endroit particulier. Les êtres humains les laissent tranquilles. Si des chasses délibérées les dérangent et les mettent en colère, ils peuvent répandre la maladie et la mort sur ceux qui les ont offensés.

Selon les croyances aborigènes, les Bunyips auraient en majorité été créés dans le Temps du Rêve. Les quelques spécimens nés à une date postérieure seraient le résultat d'actes contre-nature et destructeurs. Par exemple, près des monts MacPherson, à la frontière entre la Nouvelle Galles du Sud et le Queensland, un kangourou fut acculé à sauter dans un billabong par les deux meilleurs chiens de chasse que la Terre ait jamais portés : Burrajahnee et Inneroogun. Les deux chiens furent tués et mangés, à la place du kangourou perdu, par des gens qui non seulement avaient d'autres aliments, mais encore savaient que ces animaux étaient la seule compagnie de leur propriétaire, un malheureux vieillard. D'après les Aborigènes, la conséquence surnaturelle de ce forfait fut la métamorphose du kangourou en un Bunyip.

Chacune des tribus qui vivaient à proximité de marais ou de tourbières connaissaient des histoires de Bunyips, mais sous différents noms : Muru-bul, par exemple, ou Tu-ru-dun. Ce sont les tribus de l'ouest du Murray qui les ont appelés Bunyips.

tement ; ils dévalent parmi des éboulis rocheux qui roulent sous leurs pas : ils sont probablement dans un ancien lit de rivière. Leur progression s'achève dans une caverne affectant grossièrement une forme rectangulaire ; il y règne un froid de glace.

On entend partout résonner des bruits de ruissellement. Des stalactites tapissent le plafond au-dessus d'une mare sombre et immobile. Sa surface noire ne laisse pas pénétrer la lumière. Johnny dirige sa torche vers l'autre côté de l'eau. « C'est lui. Lui qui a tué Pat. » Sur la paroi opposée, figurent deux représentations. L'une d'entre elles n'est visible que sur un jet en Trouver Objet Caché : c'est une gravure tellement ancienne qu'elle se confond à présent avec son support rocheux. L'autre est une peinture et elle semble plus récente. Les fines silhouettes rouges dansent tout autour de l'excavation ; plus elles se rapprochent des autres peintures et plus elles rapetissent.

Une fois que les investigateurs ont regardé l'image, Johnny peut leur parler du Bunyip.

Rêve de Bunyip

« Ça », commence-t-il en touchant le roc d'une main précautionneuse et en observant un temps de silence et de réflexion, c'est le rêve de Bunyip. Tous les animaux ont leur endroit du rêve, même le Bunyip, tous, sauf les Hommes. Les Hommes n'ont pas l'endroit de rêve. Pas l'endroit. Des chants pour cet endroit, cet endroit de Bunyip, y'en a pagaille... Personne veut Bunyip. C'est trop malin, ces Bunyips. Trop malin. C'est sorcier, même. Ils ont leur kurkurpa à eux. Ils ont leur endroit du rêve à eux : y'en a un ici. Y'en a un ici, mais le Bunyip il vient de loin. Il vient de loin dans le temps, ce Bunyip. Il est très vieux. Plus vieux que le rêve. Il vient de très très loin. Old fella, ce Bunyip. Vraiment vieux. »

« Je vais raconter l'histoire. Bunjal est un homme malin ; c'est l'aigle qu'on voit quelquefois. Il est venu ici avec ses deux femmes, pour pêcher, pêcher le poisson du billabong. Et le vieux Bunyip là au fond, il prend une des deux femmes ; la voilà partie, comme je dis. Bunjal est très en colère. Il jette sa lance très haut, et il touche le Bunyip, il touche là (Johnny montre un côté de sa face). Il le touche là en plein, et le Bunyip plonge dans l'eau. Bunjal, il saute en l'air et il chante, et il met une plume dans sa bouche.





Il saute après le Bunyip, et il nage profond, profond… Il l'attrape au fond, et il le tue. Il trouve sa femme et elle est morte… Mais il la met sur un nid de fourmis, et vite, elle bouge et elle revient. Elle n'était pas vraiment morte. Depuis, y'a plus de Bunyip ici, mais y'en a eu un, et y'en a toujours un dans le Temps du Rêve. Ici, il est resté sur le rocher. Ici, nous venons pour son souvenir, ici où y'a plus de Bunyip. »

Il hoche la tête. « Maintenant, y'a l'autre, celui de Pat - Bunyip. On a creusé dans son endroit. Déterré comme un igname, l'autre Bunyip. Et bien, y'a le rêve ici, il pourrait rester ici. Il pourrait retrouver les jours anciens. »

En termes moins lyriques, Johnny dit en substance que cette caverne est un ancien endroit de Bunyip, où le rêve est très dense. Le Bunyip qui vivait là a été tué dans le Temps du Rêve, mais son lieu et sa mare demeurent. Peut-être que l'autre Bunyip, celui que les hommes blancs appellent l'Éventreur du Fleuve, pourrait être gardé ici, plongé dans son rêve pour la tranquillité de tous…

Le plan

Si l'histoire de Johnny éveille un écho qui lui semble approprié, au cours du voyage de retour, il complète les éléments manquants des théories et des recherches des investigateurs, et leur explique comment ils se sont trouvés impliqués dans l'affaire, lui et les autres. Il sollicite leur concours pour amener le Bunyip à remonter le courant jusqu'à la grotte. Et pour ce faire, il leur faut les objets précédemment volés dans le Museum…

Les investigateurs auront donc à décider de la façon d'obtenir ces objets : les emprunteront-ils, ou les subtiliseront-ils ?

Lorsqu'ils seront en leur possession, Johnny fournit les explications nécessaires. Ces objets servent dans les rituels ; lorsque des non-initiés posent leur regard sur eux, leur pouvoir est affaibli ; mais c'est tout ce dont le groupe peut disposer…

Les deux galets plats servent à marquer les sites religieux. Mais le quartz enserré dans les fibres est bien plus puissant et détecte les esprits. Il est vivement dé-

Ces créatures sont intermédiaires entre un crocodile et un énorme phoque. Leurs yeux luisent comme des charbons ardents, et leur peau est une juxtaposition contre-nature de fourrure, d'écailles et de plumes. Ils nagent en se propulsant avec leurs palmes puissantes, et à terre, ils se déplacent sur leurs pattes postérieures, atteignant alors une stature de près de quatre mètres. Ils ne font pas de bruit, sauf lorsqu'ils poussent leur cri de chasse (qui peut aussi bien être un lugubre hurlement à la mort qu'une clameur de haine sauvage, un rugissement de rage et de faim). Ils sont armés de longues griffes et étouffent leur proie. Ils préfèrent dévorer les femmes, plutôt que les hommes. Ils ont un ascendant sur les corps liquides, et peuvent au gré de leurs envies faire monter ou descendre le niveau des eaux. On ne parvient jamais à les photographier, ce qui confirme leur caractère surnaturel.
Il existe peu de défenses efficaces contre ces monstres — ils sont bien trop puissants. Les Européens qui en ont rencontré n'y ont réchappé qu'en s'enfuyant très vite, ou en restant d'une immobilité absolue et en ayant beaucoup de chance. Les Aborigènes connaissaient quelques pratiques magiques pour les tenir en échec, mais ce savoir fut quasiment perdu lorsque l'invasion des Blancs provoqua l'effondrement de leur culture. Les Bunyips détestent la lumière vive, les bruits soudains ou forts, et les sorcelleries dont il a été fait mention plus haut.
En combat, chaque round, le Bunyip mène une attaque par morsure après une par Étreinte. Une attaque par Étreinte n'entraîne

pas directement de dommages, mais la victime est clouée dans les griffes du monstre, et subit automatiquement 5D6 points de dommages au cours du round suivant (et de ceux d'après, au cas où les dommages de 5D6 ne lui auraient pas été immédiatement fatals). Pour s'échapper, le seul moyen est de surpasser la FOR du Bunyip avec la sienne. Cependant, si le Bunyip est chassé ou repoussé au moment où il vient juste de saisir sa proie, il y a quelques chances pour qu'il laisse tomber cette victime avant de lui avoir infligé des morsures graves.

Bunyip

Caractéristiques	**Dés**	**Moyenne**
CON	4D6+12	26
DEX	3D6+6	17
FOR	10D6+10	45
TAI	10D6+10	45
INT	2D6+12	19
POU	10D6	35

Mvt	10/16 (nage)
Impact	+18
Points de Magie	35
Points de Vie	36

Compétences

Nager Discrètement	95%
Sentir la Vie	95%

Combat
- Griffes 65%
  Dégâts : victime immobilisée (dégâts 0). Au second tour, la victime encaisse 5D6 points de dégâts
- Morsure 65%
  Dégâts : 5D6

- **Protection** : 10 points de peau couverte de fourrure, d'écailles ou de plumes
- **Sortilèges** : Un Bunyip peut faire s'élever ou s'abaisser le niveau de l'eau de sa mare ou de son billabong
- **Perte de SAN** : Voir un Bunyip coûte 1/1D10 points de SAN. L'entendre hurler, 1/1D3

conseillé aux investigateurs de défaire les fibres... Il faut le tenir à la main pour qu'il puisse remplir sa fonction. Lorsqu'un être surnaturel est proche, le porteur de cette pelote de corde ressent une impression déplaisante, comme si les os de sa main entraient en résonance avec quelque dissonance à moitié perçue. La première fois qu'un investigateur éprouve cette sensation, son étrangeté est telle qu'il perd 0/1 point de SAN.

Cet objet sent la présence de tous les êtres surnaturels, mais réciproquement, ceux-ci sentent la présence de l'objet. Il est vivement conseillé aux investigateurs de se garder d'essayer d'élucider les causes des résonances inférieures à celle du Bunyip ; les créatures de la nuit n'aiment pas les intrus.

Si quelqu'un s'endort alors que cet objet est en sa possession, il lui vient un rêve insolite. Au cours de ce songe, le rêveur se trouve très haut dans un arbre. Ses branches craquent dans le vent, une brise qui fait courir de longues vagues dans l'herbe, océan végétal baignant le pied de l'arbre.
Des animaux étranges qui broutent paisiblement fendent cette mer de verdure comme des galions. Ils ont la taille de petits rhinocéros, mais ils sont couverts d'une longue fourrure et leurs traits n'évoquent qu'une aimable stupidité. Sans raison précise, le rêveur se sent gonflé d'un bonheur simple et profond. Le vent gémit dans les branches et ce bruissement triste ressemble à des pleurs. Le rêveur se souvient alors brusquement : les arbres sont les corps métamorphosés de ceux qui, par leur négligence, ont laissé mourir de soif une vieille femme et huit enfants. Et le rêveur s'éveille, tout aussi brutalement.

C'est une vision de l'Alcheringa, le Temps du Rêve. Elle trouble l'investigateur, lui faisant perdre 0/1 point de SAN. Si quelque téméraire souhaite renouveler l'expérience, il se peut que le rêve ne revienne pas, ou que le gardien souhaite créer une autre sensation de l'Alcheringa. Quel que soit le degré de compréhension apparent des investigateurs, Johnny explique que c'est Bunyip qui a pris les gens. Or, on ne peut pas tuer le Bunyip : il faut donc qu'ils le conduisent vers la grotte dans les collines, dans l'espoir qu'il reprenne le fil de son rêve... Johnny connaît un chant qui montrera à Bunyip combien cette grotte est bonne pour lui ; mais il faut cinq hommes pour l'exécuter, et il faut que ce soit fait à la caverne. Les investigateurs sont indispensables pour faire partir Bunyip et faire en sorte qu'il suive le bon chemin. Le quartz gainé de fibres les aidera à le trouver, suite à quoi, il faudra rabattre la créature vers l'amont du fleuve — il est peu probable que Bunyip coopère de son plein gré...

Les Aborigènes ont une idée pour le dissuader d'attaquer les investigateurs : ceux-ci devront frapper l'eau du plat de la main ou avec du bois ou de l'écorce, et ce faisant, ils crieront « Eleanba Wunda ! » Johnny sait que les Bunyips d'Australie méridionale ne peuvent supporter d'entendre ce nom abhorré ; il espère qu'il en va de même pour celui-ci. Il faut cependant faire attention ; ces mots sont le nom d'un esprit bien pire que Bunyip, qui sera convoqué si son nom est trop souvent psalmodié. Personne n'a jamais vu Eleanba Wunda ; on sait toutefois qu'il a deux orteils (qui laissent dans le sol une entaille triangulaire lorsqu'il est frappé par l'un de ses pieds massifs), et que sa taille dépasse de plusieurs fois celle d'un homme. « Sois prudent, boss. Si Bunyip s'enfuit, alors là, y'a vraiment l'esprit mauvais... »

Le problème, c'est que les investigateurs doivent se trouver suffisamment près du Bunyip pour qu'il puisse entendre le nom honni ; mais nul ne peut garantir de quel côté la créature va s'enfuir... Aussi, il sera nécessaire de disposer un barrage en travers du fleuve, en contact avec la surface. Il doit s'étendre d'une berge à l'autre, et (évidemment) se trouver en aval de Bunyip. Il peut être constitué de planches, d'échelles, de bateaux amarrés les uns aux autres, d'arbres, etc.

Il y a un autre problème de taille : les deux confluences où Bunyip doit quitter le cours d'eau dans lequel il évolue pour emprunter un affluent secondaire. Johnny disposera les pierres de cérémonie en forme de disques en les plaçant dans l'eau aux deux bifurcations, afin de montrer à Bunyip le bon chemin.

Avant de se lancer dans l'entreprise, les investigateurs souhaiteront peut-être mener quelques recherches supplémentaires ; libre à eux, mais chaque mort qui adviendra après qu'ils aient parlé avec Johnny leur ôtera à chacun 1 point de SAN. Les victimes de Seton participeront à cette privation, à moins que les investigateurs n'aient déjà émis la théorie des deux tueurs distincts ; ils feraient preuve ainsi de dons d'observation et de déduction absolument remarquables... Bravo !

Scènes de chasse en rivière

La partie va être serrée. Soyons francs : pour les investigateurs, cet épisode pourra compter parmi les plus périlleuses de leurs entreprises...

Au cours de l'après-midi qui précède la nuit fatidique, les Aborigènes sont conduits sur leur demande à l'endroit du rêve du Bunyip, loin en amont. Pendant l'aller, Johnny fait arrêter l'automobile à chaque confluence et jette dans l'eau un des disques de pierre. Parvenus à destination, les indigènes étreignent les mains des investigateurs en leur souhaitant bonne chance.

Et maintenant, nos héros n'ont plus qu'à trouver Bunyip...

Une bonne stratégie consiste à rouler en voiture parallèlement à la rivière depuis l'embouchure du Swan jusqu'à la grotte. Quelque part au cours de ce trajet, le quartz ne peut manquer d'indiquer la présence de Bunyip. Dès que cela se produit, il reste aux investigateurs à faire demi-tour vers l'aval sur une courte distance, puis à descendre au bord de l'eau et à en frapper la surface de toute l'énergie dont ils sont capables en hurlant « Eleanba Wunda », dans l'espoir de rabattre Bunyip vers l'amont.

Impossible pour le porteur du cristal de se tromper sur la présence de Bunyip ; lorsqu'il la pressent, tous les os de son bras semblent vouloir simultanément lui fausser compagnie...

Il ressent aussi de petits élancements de temps en temps - ce sont les autres esprits. Rendez-le nerveux : faites-lui entrevoir brièvement des yeux luisants qui le fixent entre les rochers, les arbres, les buissons, etc. Il a même à un endroit la vision éphémère d'une tête hirsute surgissant de la route comme un plongeur qui ferait surface en crevant l'eau d'un lac. Le monstre grimace en direction du porteur du cristal, puis disparaît dans le sol. Chacune de ces manifestations coûte à l'infortuné 0/1 point de SAN, et il est le seul à les percevoir.

Chaque fois que les investigateurs rattrapent Bunyip, ils doivent trouver quelque astuce pour barrer la rivière, puis entonner leur chant. Il faut qu'ils soient à portée d'ouïe du monstre, et qu'ils dépensent des Points de Magie. Dès que l'incantation est commencée, 7 Points de Magie sont consommés, répartis de la façon la plus égale possible entre les investigateurs, en commençant par ceux qui ont le POU le plus élevé. Après quoi, pour chaque round de chant, il y a une chance (cumulative) de 1% pour que Bunyip soit repoussé. Une ou deux minutes d'incantations devraient suffire. Dès qu'elles font leur effet, Bunyip remonte le courant à toute vitesse. Il s'éloigne de plusieurs kilomètres, puis s'arrête ; il ne reste plus aux investigateurs qu'à le retrouver et recommencer l'opération...

La première fois, ils détectent le monstre vers South Perth. D'un côté, la berge s'élève abruptement vers des devantures de boutiques et des maisons plongées dans l'ombre. Sur l'autre rive, une pelouse remonte en pente douce vers la nouvelle Scotch College Boy's School. Le fleuve est trop large ici pour qu'on puisse songer à le barrer d'une berge à l'autre. Cependant, une petite île qui se trouve légèrement en amont peut servir d'ancrage à quelque barrage partiel. Lorsque Bunyip est débusqué pour la première fois, les résonances du nom abhorré (Eleanba Wunda !) le prennent par surprise, et il détale à contre-courant, sans même faire surface, ce qui aurait permis à ses poursuivants de l'entrevoir... A cet endroit, il remonte vers l'amont dans tous les cas de figure, que les investigateurs aient pu ou non installer un barrage.

Ici, il leur faut tenter un test de Volonté (à n'effectuer que par l'investigateur qui en a le plus) pour éviter que les riverains ne viennent voir ce qui se passe. Il se pourrait même que deux agents de police veuillent tirer au clair leurs agissements... Si les investigateurs expliquent qu'ils donnent la chasse à l'Éventreur du Fleuve, les policiers vont vouloir leur prêter main forte ; il ne va guère être commode de se débarrasser de cette aide malvenue...

La seconde approche de Bunyip a lieu à Bayswater, une banlieue cossue de Perth. La rive est se pare de belles demeures ; des bateaux se balancent aux nombreux appontements privés qui avancent sur la rivière. Sur la rive ouest, la berge abrupte est recouverte de bois mort englué dans les broussailles et les ronces. Bunyip est à nouveau saisi par le chant : il croyait bien y avoir échappé... A nouveau les investigateurs ne voient de sa fuite qu'une large ondulation qui remonte le fleuve (si toutefois ils ont eu la prudence d'installer un barrage symbolique en aval).

Ce barrage ne devrait pas poser trop de problèmes à cet endroit-là : quelques rondins grossièrement reliés par des ronces

souples, et le tour est joué. Bien sûr, pour l'installer, il faudra que les investigateurs empruntent un bateau dans le voisinage, à moins qu'ils ne pilotent leurs rondins en les chevauchant à califourchon, les jambes pendant dans l'eau (à la merci de Bunyip). S'ils ne parviennent pas à bloquer le fleuve, les chances sont égales pour que Bunyip s'enfuie vers l'amont ou vers l'aval... Dans ce dernier cas, les investigateurs doivent le poursuivre pour tenter de le repousser à nouveau contre le courant. Mais quel que soit le succès de leurs travaux de castors, ils doivent réussir à nouveau un test de Volonté pour éviter que des curieux ne viennent mettre le nez dans leurs affaires.

A Bayswater toujours, il se passe quelque chose d'inquiétant. Quelques instants à peine avant que Bunyip ne prenne la fuite, pendant que les investigateurs chantent à pleine voix leur nom secret, un vent glacial se lève brusquement, comme sorti de nulle part. Puis les personnages interrompent l'incantation alors que Bunyip nage vers l'amont. A la seconde même où ils se taisent, le vent tombe. Johnny ne les avait-il pas mis en garde ? « Sois prudent, boss. Si Bunyip s'enfuit, alors là, y'a vraiment l'esprit mauvais ! » Quelle nouvelle terreur appellent-ils en tentant de se débarrasser de Bunyip ? Enfin, elle semble s'être éloignée pour l'instant...

Après ces émotions, les investigateurs ne détectent plus Bunyip pendant un certain temps. Les feux de la ville sont à présent loin derrière eux. Lorsqu'ils dépassent les deux confluences où ils doivent bifurquer en direction de la grotte, le porteur du quartz est le seul à apercevoir une lueur rouge qui palpite sous l'eau et illumine la voie à suivre. Ce sont les pierres de cérémonie ; cette vision surnaturelle coûte 0/1 point de SAN.

Le troisième affrontement a lieu à Bassendean, en rase campagne. La route suit la rivière à une centaine de mètres à cet endroit-là, mais le porteur ressent plus fortement que jamais la présence de Bunyip. Ils doivent abandonner leur automobile et couper à travers champs pour atteindre l'eau. D'énormes silhouettes se meuvent dans les ténèbres : des vaches. Les investigateurs ne sont plus à présent qu'à trois kilomètres de leur but. Là encore, ils évoluent dans les ronces, le scrub et le bois mort qui encombrent la rive. Cette partie du cours d'eau est étroite et limpide. La nuit s'avance, les lumières de la ville ne sont plus là pour dissiper les ténèbres : il fait sombre...

La berge est infestée de grenouilles, de moustiques, de sangsues et de cigales (dont les stridences vont parfois jusqu'à couvrir la voix), et ce d'autant plus que les investigateurs progressent vers l'amont. Effet dramatique garanti lorsque le chœur des cigales s'interrompt d'un seul coup, annonçant la venue de Bunyip...

Lorsque les personnages s'approchent, Bunyip fait soudain éclater un mugissement tonitruant vers les étoiles pâlissantes ; un cri de solitude, de souffrance, de faim et de vieillesse infinie... C'est le son le plus terrible et le plus triste à la fois qu'il ait jamais été donné d'entendre aux investigateurs... Tous ceux qui se trouvent à portée d'oreille perdent 1/1D3 points de SAN.

Bunyip a fini par réaliser ce qui se passait et jaillit de l'onde, masquant les étoiles. C'est la première fois que le groupe le voit clairement, et cette vision est terrifiante... L'attaque vient, brutale et désarmante : il se pourrait bien que les investigateurs aient plusieurs fois à se replier avant de parvenir à lui tendre un piège, ou à entonner l'incantation de manière efficace...

Mais d'autres choses sont en éveil à présent (souvenez- vous : le vent de glace qui s'est élevé à Bayswater)... Au moment où Bunyip rugit en se précipitant sur les investigateurs (qui chantent désespérément dans une frénésie d'éclaboussures, selon toute probabilité), le vent se lève, venu de nulle part, et dans ses hurlements, les arbres fouettent follement les airs. Des nuages torturés courent dans le ciel, et une odeur de brûlé très particulière emplit peu à peu l'atmosphère. Eleanba Wunda est proche ; les investigateurs doivent clairement ressentir sa menace potentielle. Les symptômes alarmants de sa présence devraient au minimum amener les investigateurs à interrompre cette bataille nocturne désespérée afin de mettre leurs idées en ordre. Cesseront-ils de chanter, laissant ainsi Bunyip s'échapper pour l'instant, ou continueront-ils, malgré la sinistre certitude d'attirer l'attention des autres ?

Les investigateurs ont cependant une chance dans leur malheur. A cause de cette présence qui se rapproche, Bunyip attend moins longtemps pour s'enfuir que lors des affrontements précédents. Tant qu'un personnage au moins continue l'incantation, il y a une chance cumulative de 5% par round pour que le monstre leur fausse compagnie au beau milieu de la bataille. Il va sans dire que si aucun dispositif de barrage n'est alors en place, il se peut fort bien qu'il parte dans le sens du courant...

Le rêve

Si la troisième fois les investigateurs réussissent encore l'exploit de forcer Bunyip à remonter en amont, ils désireront probablement voir l'issue de la poursuite, et ils le suivront vers la colline de la grotte. Arrivés là, ils voient brûler trois yeux rougeoyants : les Aborigènes ont allumé des feux ; un sur chaque berge et un au sommet de la falaise. Ils sont là, le corps enduit d'ocre, tout à leur chant et à leur danse. Puis les investigateurs distinguent une forme indistincte qui se déplace avec une effroyable célérité, faiblement éclairée par la lumière palpitante des flammes. Les danseurs ne manifestent aucune peur lorsque la chose approche d'eux. Cédant à leur invite, cette dernière finit par se laisser couler dans l'eau qui l'attend, glissant vers le billabong souterrain. Mais juste avant de disparaître à jamais, la créature tourne la tête et, du fond de sa solitude, jette un ultime regard aux investigateurs, de son terrible œil rouge. Le porteur du cristal saisit automatiquement le coup d'œil final de Bunyip, et il en va de même pour toute personne réussissant une réussite spéciale en Volonté.

Grand comme une tête d'homme, cet œil immense, triste et sans âge est aussi humain que celui d'un calmar. A l'instant où leurs regards se rencontrent, les investigateurs concernés ont une vision qui leur semble durer des heures.

La vision

Rien n'est visible. Rien n'a d'importance, excepté cet œil brûlant et rouge. Ils sont alors attirés en lui, à travers lui, et ils voient la cité de Perth sur les rives du Swan, avec ses lumières qui brillent gaiement. Les lumières meurent, les constructions s'écroulent. La rivière est à présent le Birrarrung qui roule ses eaux lentes. Le bush s'étend à perte de vue. Des silhouettes brunes et insignifiantes descendent près de l'eau pour chasser et boire. Puis, la végétation se convulse et se métamorphose, le profil du terrain se déforme et se plisse. Des formes colossales et terribles errent dans d'étranges forêts de conifères. Et cela encore se flétrit et se désagrège, et voici qu'il n'y a plus que le néant, et l'incandescence sans pitié d'un soleil rouge dardant sa brûlure jusqu'à ce que le sujet ne voie plus rien, hormis une sphère embrasée.

La vision s'évanouit alors, l'œil se ferme, Bunyip s'enfonce vers son nouveau rêve, et les investigateurs visionnaires se laissent choir sans vie, allégés de 1/1D8 points de SAN.

Résolution

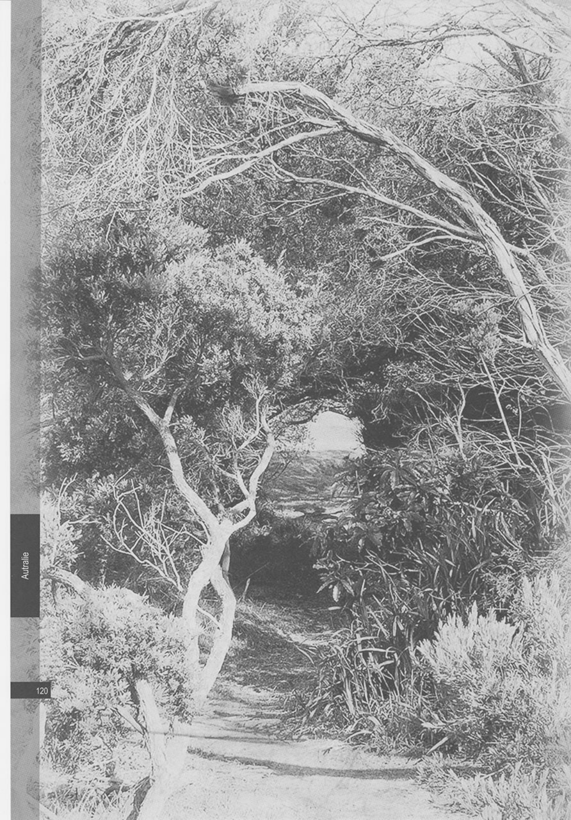
Bunyip disparaît aux regards de tous. Les Aborigènes chantent encore un peu, laissant mourir la dernière ride sur le billabong, puis ils font silence et se regardent, sourires blancs dans l'obscurité. Johnny hurle enfin aux investigateurs en contrebas : « Hey, boss ! Y'a de la bière ? »

Il se peut qu'à cet instant, les préoccupations immédiates des investigateurs aillent davantage à leurs camarades qui gisent à terre, victimes de la vision. Ces derniers reviendront aisément de leur évanouissement moyennant des jets en Premiers Soins. Si l'un des personnages sans connaissance a succombé à la folie (la nuit a été rude), celle-ci se manifestera, sa vie durant, par une appréhension obsessionnelle du temps : il aura peur des montres, des horloges, des calendriers, des questions au sujet du temps, des mots impliquant des concepts temporels, et même parfois du temps des verbes. Une question aussi innocente que : « Avez-vous l'heure ? » sera susceptible de le plonger dans l'angoisse et les sueurs froides.

Il y a maintenant deux questions secondaires à régler : les Aborigènes et les objets. Il est manifeste que les Aborigènes n'ont guère envie de retourner sous les verrous ; mais s'ils ne le font pas, les investigateurs pourraient avoir quelques problèmes. Johnny veut garder le cristal de quartz : après tout, c'est à sa tribu qu'il appartenait en premier. Voilà qui sera de nature à embarrasser les investigateurs s'ils ont emprunté l'objet au Dr Richards. Quant aux pierres de cérémonie, s'ils veulent les rendre, il leur faudra plonger pour les récupérer...

Lorsque ces affaires seront réglées, les investigateurs pourront rentrer à Perth (à moins qu'ils ne prennent la fuite, de crainte des poursuites légales qui les guettent s'ils ont laissé les Aborigènes dans la nature au lieu de les ramener en prison).

Si George Seton est toujours en vadrouille et continue à faire des victimes, les investigateurs vont être très choqués lorsqu'ils apprendront le prochain meurtre. Il leur faudra s'assurer pour commencer que Bunyip est bien immobilisé ; puis il leur restera à prendre la piste de George et le confondre... De son côté, s'il est arrêté, Seton revendiquera la responsabilité des meurtres, les avouant tous. L'affaire sera close.

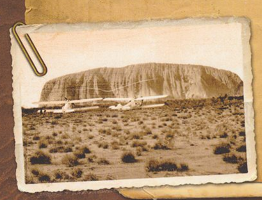




Les Masqu
de Nyarlath

Australie

Divers indices entraînent nos explorateurs sur une piste qui passe par Port Hedland et Cuncudgerie, avant de s'enfoncer dans l'intérieur désertique de l'Australie Occidentale. Les investigateurs ne peuvent compléter ce qu'ils savent de l'expédition Carlyle, ni se libérer de la menace Huston, sans venir à bout des activités des adorateurs dans le Grand Désert de Sable.



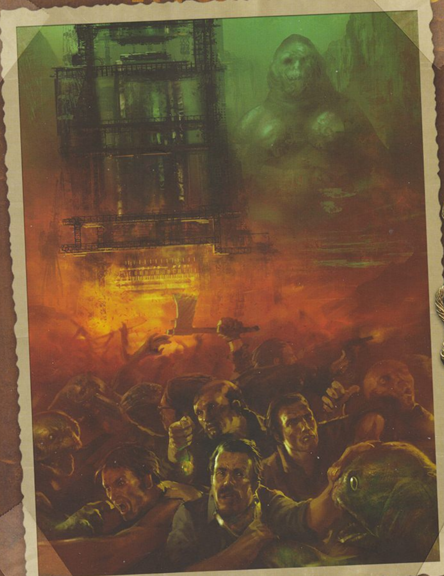
ISBN 978-2-917994-44-3





Les Masques de Nyarlathotep

Chine



L'Appel de Cthulhu

Éditions Sans-Détour

Table des matières


洋廣京貨
順源樓



Chine

« J'appris d'où le grand Cthulhu était venu pour la première fois et pourquoi les grandes étoiles éphémères de l'histoire s'étaient enflammées. Je devinais, malgré les hésitations de mon hôte, le secret dissimulé derrière les Nuages de Magellan ou les nébuleuses globulaires et la terrible vérité que cache l'immémoriale allégorie du Tao. »

- H.P. Lovecraft, *Celui qui Chuchotait dans les Ténèbres*

La Chine

Nous sommes en Chine en ce début d'année. Voyage pour vos sens.

- **Visuel, couleurs.** Le vert. Le vert des collines, le vert des plantations dans les terres, le vert des îles, doigts dressés hors du bleu de l'eau. En ville : lanternes, routes en terre, et affiches aux idéogrammes artistiques.
- **Visuel, formes.** Les villes, une sorte de Londres saupoudrée de pagodes, de poteaux télégraphiques anarchiques.
- **Sons**. Des accents chantants au devant des voitures à bras, des klaxons et des trams qui carillonnent. Des cris de manifestants.
- **Odeurs**. Épices étranges et inconnues, fleurs et au milieu de ces douceurs, les senteurs de la ville.
- **Toucher.** Tiède et saturé de moiteur qui ne semble pas déranger les natifs, mais fait s'éponger les coloniaux.

Cadre & Ambiance

Repas traditionnel chinois

Nouilles, raviolis et le légendaire « poulet du mendiant » (poulet enveloppé dans des feuilles de lotus et cuit au four dans un pain d'argile). Quelques gâteaux faits de riz glutineux pour terminer et du thé pour l'accompagner. Bien entendu, la bière est autorisée et la Tsingtao est déjà disponible sur le marché...

Généralités

Présentation

La Chine abrite ce qui, près de cinq mille ans après ses débuts, constitue certainement la plus ancienne civilisation connue. Partie de la vallée du Huang He, elle s'est étendue vers les quatre points cardinaux pendant que se succédaient à sa tête les dynasties (Han, Tang, Qing entre autres). Cette conquête ne s'est pas faite sans heurts : conflits armés, divisions, unifications, et même à deux reprises, des conquêtes étrangères (Mongols et Mandchous). Les années 20 sont les témoins du début de son déclin à travers les guerres de l'opium et les expansions coloniales occidentales.

Pays de traditions et d'inventions, elle a établi au rang de disciplines artistiques la gastronomie et la calligraphie ainsi que, bien entendu, les arts martiaux. Loin de nos habitudes occidentales, appréhender la Chine et les Chinois demande patience, écoute, et remise en questions de nos codes de l'Ouest.

Histoire récente

La Chine moderne est un sous-produit accidentel de la Première Guerre mondiale. Le traité de Versailles octroie généreusement tous les droits et possessions détenus par l'Allemagne dans la province de Shandong au Japon, un allié nominal. Mais la Chine fait aussi théoriquement partie des Alliés et cette marque de mépris galvanise les intellectuels chinois. Après les manifestations de Pékin le 4 mai 1919, l'agitation s'étend à tout le pays. Le mouvement du Quatre Mai voit naître le parti communiste chinois et ressusciter le Kouo-min-tang de Tchang Kaï-chek. Ces deux partis vont devenir d'implacables ennemis et le demi-siècle qui suit verra la Chine déchirée par leur guerre fratricide.



Le « Picadilly de la Chine »
Foochow Road, Shanghai

En juillet 1926, Tchang Kaï-chek conclut des négociations complexes en ordonnant officiellement l'Expédition (militaire) Nord qui doit abattre les petits seigneurs de guerre locaux et unifier le centre et le sud de la Chine. L'Expédition remporte un succès considérable et Tchang Kaï-chek s'empare de Shanghai en mars 1927. De 1926 à 1927, une succession de batailles ravage tout le Kiang-sou, et des grèves générales paralysent Shanghai, Hong Kong et Canton. Fin 1927, Tchang Kaï-chek s'en prend aux communistes et leaders de gauche et en exécute beaucoup. Certains ne s'échapperont de Shanghai que de justesse, Chou En-Lai, par exemple, le futur numéro un de la Chine. La concession française, grâce aux arrangements entre officiels et triades, restera plutôt calme, au contraire de la zone internationale. La coupure d'électricité en juillet retournera la situation : les patrons chinois ne pouvant plus faire de business cessent de supporter les grévistes, et le mouvement finit par s'arrêter.

Une alternative au gouvernement

La pauvreté croissante, la surpopulation, l'absence d'opportunité et l'anarchie que connaît la Chine sous la dynastie Ching renforcent les structures familiales traditionnellement fortes et les associations privées omniprésentes. Ces associations sont à la fois club, compagnie d'assurance, caisse de retraite, parti politique, etc. Elles prétendent, en fait, fournir tous les services que l'on peut attendre d'un gouvernement moderne. Elles peuvent, à une époque, constituer une guilde de voleurs, devenir par la suite une puissante faction politique et appuyer enfin un gouvernement révolutionnaire. Les triades connues en Amérique ont évolué de façon semblable. En 1926, l'autorité du gouvernement central, qui n'avait jamais été très ferme, est définitivement brisée. D'innombrables chefs locaux et régionaux se disputent le pouvoir par la force. Dans le Shanghai des années 20, plus d'une centaine de cliques, factions et mouvements prétendent au pouvoir sans qu'il soit possible de deviner qui l'emportera.

Événements en 1925

- 11 janvier : Pékin est occupée par des seigneurs de la guerre.
- 20 ou 21 janvier : Traité soviéto-japonais de Pékin : le Japon reconnaît l'URSS et lui restitue le nord de l'île de Sakhaline.
- En janvier : IVe congrès du PC à Shanghai.
- 23 février : Pou-Yi est évacué sur Tien Tsin (ville internationale).



- 11 mars : Décès de Sun Yat-sen à Pékin, à l'âge de 59 ans.
- 12 mars : Le général Tchang Kaï-chek, 38 ans, devient président du Guomintang en prenant la tête de la fraction modérée, et réorganise le parti. La veuve de Sun Yat-sen, Song Jeagling, rompt avec le parti de son mari et part pour l'URSS. L'armée du Kouo-min-tang compte quelque 40 000 hommes, et les communistes y sont nombreux.
- 16 mars : Séisme : 3 600 morts.
- 30 mai : Incident de Shanghai : de violentes émeutes éclatent à la suite d'un incident survenu dans une filature japonaise, au cours duquel un Japonais a abattu un ouvrier chinois. Dans le climat de xénophobie qui règne depuis plusieurs semaines, des foules d'ouvriers chinois investissent les bâtiments internationaux, réclamant le départ des forces étrangères. Un officier britannique ordonne alors à ses soldats sikhs de tirer sur des étudiants qui attaquent un poste de police. Onze manifestants chinois sont tués. Français, Anglais et Américains ont eu des navires endommagés et également de nombreuses victimes parmi leurs ressortissants : on avance le chiffre de 2 000 morts et blessés.
- 31 mai : Création du Syndicat général de Shanghai, qui coordonnera les actions de grève durant trois mois.
- En mai : Deuxième Congrès national du Travail, à Canton.
- Mi-juin : Début de la grève de Canton-Hong Kong.
- 20 juin : Les autorités britanniques de Hong Kong répondent à l'appel à la grève générale par le blocus de Canton.
- 23 juin : Les fusiliers marins britanniques et français de Canton tirent sur la foule qui voulait envahir les concessions étrangères depuis leurs positions sur l'île Shamian, tuant 52 manifestants et en blessant 117.
- 28 juin : Le comité central du Kouo-min-tang demande pour la première fois la dénonciation de tous les « traités inégaux ».
- En juin : Les émeutes contre les étrangers se propagent à travers tout le pays.
- 1er juillet : Les héritiers de Sun Yat-sen établissent un gouvernement « national » à Canton.
- 11 juillet : Dans une lettre, Hu Hanmin invite les « peuples du monde » à exiger de leurs gouvernements la résiliation des traités.
- 19 août : Les autorités chinoises de Canton interdisent aux navires britanniques et japonais d'approcher ou de quitter les ports de la région.
- 20 août : Liao Chung-kai (Zhongkai), principal artisan de l'alliance entre le KMT et les communistes et directeur de l'Académie de Huabgpu, est assassiné par un rival du Guomindag.

- 12 novembre : Proclamation de l'état de siège. Le président Tuan Chi-Jun démissionne.
- En décembre : La politique soviétique à l'égard de la Chine divise Staline et Trotski. Le premier fait confiance au Kouomin-tang alors que le second veut soutenir les communistes.

Shanghai

- 11 au 22 Janvier : 4e congrès du Parti Communiste Chinois qui se tient dans la concession française (lieu d'origine de sa création en mai 1921).
- 12 Février : Une ouvrière de 12 ans s'endort à son travail dans une filature puis est battue en punition. Ceci démarre les premières grèves, 30.000 fileuses sont dans les rues.
- 15 Mai : Sept ouvriers décèdent en forçant l'entrée de leur usine fermée. Le 24, funérailles de Gu Zhenghong, décédé le 15, martyre de la ville. Le 30, soulèvement anti-impérialiste qui dégénère en grève générale. La police britannique tire sur la foule.
- Juin : Grève générale de 3 semaines. Un million de grévistes paralysent la ville. A ce moment, il n'y a plus d'administration ouverte, les navires sont immobilisés, le téléphone est arrêté et les journaux non chinois ne sont plus publiés.
- 6 Juillet : Coupure d'électricité dans les usines chinoises décidée par le conseil municipal de Shanghai.
- 7 septembre : La police de Shanghai ouvre le feu sur une foule de 20 000 manifestants célébrant l'anniversaire de la signature des « traités inégaux » : de nombreuses victimes sont à déplorer.
- 19 Novembre : manifestation antichrétienne.

Hong Kong

- Juin : les grèves de juin et des événements dramatiques à Canton font que les ouvriers chinois quittent leurs emplois à Hong Kong. La grève va durer 16 mois pour se terminer en Octobre 1926. Pendant cette période, Hong Kong sera largement paralysée et l'économie locale ainsi que les transports sont extrêmement perturbés.

Personnalités de 1925

- **Puyi** (7/2/1906 – 17/10/1967), du clan Aisin Gioro, est le dernier empereur de Chine. Il officie en tant que Empereur Xuantong de 1908 à 1912, et comme marionnette durant 12 jours en 1916.
- **Tchang Kaï-chek** (31 octobre 1887 – 5 avril 1975), homme politique chinois et chef militaire - avec le titre de généralissime. Il devient chef du Kuomintang à partir du 12 Mars.
- **Sun Yat-Sen**, homme politique révolutionnaire, président de la République de Chine et chef du Kuomintang jusqu'à son décès le 12 Mars.
- **Chen Duxiu**, homme politique, Secrétaire Général du Parti Communiste Chinois et son fondateur en 1921.

Shanghai

- **Du Yuesheng**, gangster, chef de la Bande Verte (Qing Bang), le plus célèbre gang de Shanghai. Président de l'association générale des commerçants.
- **Huang Jinrong**, chef de la police chinoise de la concession française de Shanghai, membre de la Bande Verte (opium, prostitution, racket).
- **Etienne Fiori**, Chef de la garde municipale de la concession française, depuis

Nanking Road à Shanghai





Le carrefour entre Nanking Road et Scechuen Road, le plus animé de Shanghai

1919 et jusqu'en 1932, membre secret de l'Union Corse.

- **Li Lisan**, chef communiste du mouvement ouvrier.
- **Jean Fontenoy**, directeur du « Journal français de Shanghai ».

Hong Kong

- **Sir Reginald Edward Stubbs**, 16e gouverneur de Hong Kong depuis 1919
- **Sir Cecil Clementi**, 17e gouverneur, conduit les négociations avec les responsables des grèves. Nommé en Novembre 1925.

Géographie

A cheval sur la rivière Huangpu, Shanghai se compose donc de deux parties distinctes, Puxi et Pudong (qui signifient respectivement à l'ouest et à l'est du Pu). La ville s'est développée exclusivement à Puxi. L'avenue Nanjing (cinq kilomètres), la grande artère de la concession étrangère offre souvent dans sa partie ouest, près du fleuve, le spectacle d'une indescriptible cohue de piétons.

Shanghai est située dans un vaste delta, formé par l'embouchure du fleuve Yangzi Jiang qui se jette dans la Mer de Chine orientale. Les basses terres qui se trouvent des deux côtés de la rivière sont composés de lœss d'alluvions, qui est formé par les sédiments du Yangzi. Construit de boue, sillonné de canaux et de barrages le delta est l'une des zones les plus fertiles de Chine, et également son principal fournisseur de coton. La formation de la terre est probablement due au remplissage d'une ancienne partie de la mer, et les nombreuses petites montagnes sur les îles de la région étaient à l'origine de vraies îles. La formation du delta a renvoyé Shanghai, une ville portuaire à l'origine construite sur la mer, à 30 km à l'intérieur des terres.

Climat moyen à Hong Kong et Shanghai

Ville	Mois	Jan	Fev	Mar	Avr	Mai	Juin	Juil	Août	Sep	Oct	Nov	Dec
Hong Kong	T max. (°C)	18	17	19	24	28	29	31	31	29	27	23	20
Hong Kong	T mini. (°C)	13	13	16	19	23	26	26	26	25	23	18	15
Shanghai	T max. (°C)	8	8	13	19	25	28	32	32	28	23	17	12
Shanghai	T mini. (°C)	1	1	4	10	15	19	23	23	19	14	7	2

Climat

Contrairement à une croyance très répandue qui situe la Chine parmi les pays chauds, le pays offre une palette climatique d'une grande diversité : des hivers quasi sibériens au Nord aux moiteurs tropicales des étés méridionaux, en passant par toutes les nuances des climats tempérés dans l'empire du Milieu.

Pour Hong Kong ou Shanghai, même si les températures affichent parfois près de 10 degrés de différence, des voyageurs américains feront difficilement la différence tant l'hygrométrie de l'air est élevée. Au printemps et en automne, les températures sont douces et les plus acceptables. En été, le climat est lourd, parfois insupportable tant la chaleur peut être écrasante pendant la journée. La ville est enveloppée d'un long manteau gris et inondée par les eaux pendant la mousson.

Informations pratiques

Vie quotidienne

Langue(s)

Voici une petite liste des langues, en plus de l'anglais, français et autres, pouvant être croisées dans ce chapitre :

- **Cantonais** : parlée dans le sud de la Chine
- **Chinois**
- **Chinois Classique** : forme traditionnelle de la langue chinoise écrite
- **Coréen**
- **Hakka** : parlée par les Hans en diverses provinces du sud de la Chine continentale et en divers endroits de l'Asie du sud
- **Japonais**
- **Mandarin** : parlée dans le nord et le sud-est de la Chine continentale
- **Tagalog** : langue parlée en Asie du Sud-Est
- **Tibétain**

Langage parlé

Dans la Colonie Internationale, l'anglais suffit largement aux questions du type : « Où se trouve... »

À l'extérieur de la Colonie, les investigateurs doivent parler le mandarin ou disposer d'un guide/interprète. Éventuellement, ils peuvent se faire aider par des missionnaires, commerçants ou fonctionnaires.
Les conventions japonaises et chinoises placent le nom de famille avant le prénom. Ainsi Mu Hsien, le vieil érudit est aussi appelé M. Mu ; Mu est son nom de famille. De la même manière, le Capitaine Isoge Taro se prénomme Taro. Si les francophones utilisaient cette méthode, Jean Dupont s'appellerait Dupont Jean et les bureaucrates du monde entier comprendront l'avantage qu'il y a à donner les noms et prénoms dans l'ordre nécessaire à la mise en fichier.

Langage écrit

Les idéogrammes chinois sont complètement indépendants de tout alphabet et leur écriture en caractère latin a toujours posé un problème. Dans cette aventure, les noms propres et noms de lieu sont transcrits suivant la méthode utilisée à l'époque (Wade-Giles), plutôt que dans leur transcription moderne (Pinyin). Le généralissime s'appellera donc Tchang Kaï-chek plutôt que Jiang Jieshi.

Monnaie

Après l'invasion de la Chine par les puissances coloniales des suites des guerres de l'opium, les traités signés impliquaient pour le pays une unification monétaire afin de ne pas bloquer le commerce et de favoriser les échanges. Cependant, ceci ne se fit pas sans mal, et plusieurs monnaies se succédèrent au titre de monnaie principale, aucune n'arrivant à s'imposer de manière durable.
En 1925, c'est le dollar mexicain qui sert de référence. Cette monnaie exportée d'Amérique centrale (le Mexique possédait de grandes mines) se composait de pièces à base d'argent. Le taux d'argent étant variable, il ne restera pas non plus très longtemps car la confiance des utilisateurs était limitée.

Banque

La première banque étrangère à s'installer en Chine fut la **British Oriental Bank** basée à Bombay. En 1865, la **Hong Kong and Shanghai Banking Corporation** (HSBC), est établie à Hong Kong devint plus tard la plus grande banque étrangère.

Mais on y trouve aussi : la **Deutsch-Asiatische Bank** (allemande), la **Yokohama Specie Bank** (japonaise), la **Banque de l'Indo-Chine** (française), et la **Russo-Asiatic Bank** (russe)
En 1905, la première banque centrale chinoise est fondée : Bank of the Board of Revenue, qui devient en 1908, la **Great Qing Government Bank**. Et en 1911, suite à la révolution, elle est convertie en Bank of China.
On peut noter aussi la présence de trois banques privées : **Xincheng Bank** (Shanghai), la **National Commercial Bank** (Hangzhou) et la **Ningbo Commercial and Savings Bank**.



Le siège de la Hong Kong and Shanghai Banking Corporation (HSBC) à Shanghai

Forces de l'ordre

Les gardiens de la paix chinois sont polis et serviables. Les fonctionnaires et officiers chinois sont tous affiliés à un ou plusieurs seigneurs de la guerre, à des factions politiques, des bandits ou divers gangs et sociétés secrètes. Il n'existe aucun pouvoir central fort en Chine jusqu'à ce que les communistes affermissent leur emprise au début des années 50. La loi et la coutume ont perdu toute autorité et les patriotes, honnêtes gens, criminels et adorateurs ne respectent plus que le pouvoir personnel.

Sécurité

Les mesures habituelles en Chine contre le vol et le banditisme sont de nature à stupéfier n'importe quel Occidental. Des murs nus et des portails renforcés cachent complètement les résidences des riches. Toutes les fenêtres sont protégées par des barreaux. Tout le monde emploie des gardes et des surveillants. Les entreprises commerciales les plus importantes et les plus rentables s'abritent derrière des façades misérables.

Au bureau, les riches banquiers sont moins bien vêtus que leurs employés. Les investigateurs devront y regarder à deux fois avant de deviner qui est puissant, qui est pauvre et qui cherche à passer pour ce qu'il n'est pas.

Port d'arme

Étant donné les événements de Shanghai en 1925, le port d'arme est interdit par décret militaire. Seules les forces de police et les militaires ont l'autorisation d'être armés, toute autre personne peut être considérée soit comme un agitateur, soit comme une gêne - son armement pourrait être volé pour servir à tuer des Européens.

Cependant, si jamais un investigateur se fait attraper par la police ou par une patrouille, un dessous de table lui permettra toujours de s'en sortir - à vous de décider du montant.

Communications

Les rares téléphones publics se trouvent dans les administrations, les meilleurs hôtels et les entreprises prospères. On y trouve aussi un annuaire succinct.

Les services postaux et télégraphiques sont efficaces ; les coursiers coûtent moins cher qu'un timbre et sont plus rapides.

Journaux

- **The China Press** (Shanghai, américain, quotidien)
- **The Hong Kong Daily Express** (britannique)
- **The Hong Kong Telegraph** (britannique, du soir)
- **Le Journal de Pékin** (français, du matin)
- **L'Echo de Chine** (Shanghai, français, du matin)
- **L'Echo de Tientsin** (français, du matin)
- **North China Daily News** (Shanghai, 1864, britannique)
- **The Peking Leader** (américain, du matin)
- **The Pekin and Tientsin Times** (britannique)
- **The Shanghai Mercury** (britannique, du soir)
- **The Shanghai Times** (britannique)

Religion(s)

La Chine a vu se développer une religion polythéiste dont les dieux, d'origine locale ou importés, sont considérés comme des humains déifiés après leur mort, même quand manifestement leur biographie terrestre est une invention ultérieure au culte. Il n'existe aucun terme pour désigner l'ensemble des croyances et pratiques traditionnelles, ce qui contribue à entretenir la confusion quant à ce que l'on entend par « religion chinoise ». Seules les écoles spécialisées et leurs enseignements sont désignés globalement sous le nom de « taoïsme ».

On citera, en plus des religions apportées par les colons, le Taoïsme, le Bouddhisme et le Confucianisme.

Se déplacer

Via les influences occidentales, les rues des villes sont chargées de tramways (320 en 1925), de bus et de taxis.

Mais le plus typique des moyens de transport est le pousse-pousse bien qu'il soit d'origine japonaise. Petite carriole à 2 ou 3 places assises, couverte ou non, ce véhicule se déplace à la force des jambes : course ou vélo. Il faut savoir qu'à partir de 1910, il décline face au tramway. Mais rien de tel qu'une poursuite en pousse-pousse dans de petites ruelles chargées d'étals !



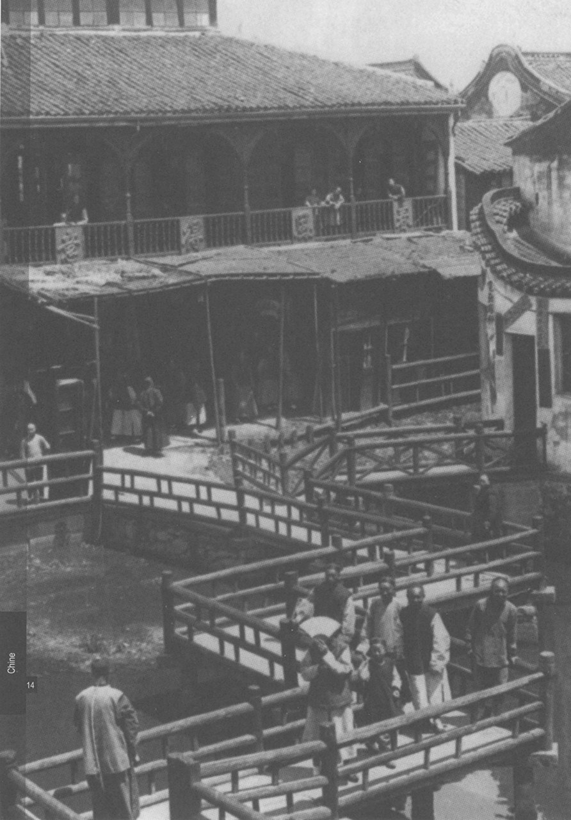
Sortir

Théâtres

- **Le théâtre Yi Fu.** Un lieu déroutant pour les occidentaux amateurs d'art dramatique. Des troupes de réputation nationale y mettent en scène des pièces folkloriques animées où le chant et la danse succèdent aux acrobaties et aux bouffonneries. Les costumes et maquillages des artistes sont élaborés et représentatifs de personnages traditionnels. Des investigateurs ouverts d'esprits y passeront un moment distrayant en compagnie d'un public local conquis. On dit qu'il ne vaut mieux pas s'attarder près des coulisses, de nuit en début de semaine. Il s'y échange régulièrement des articles hors du commun entre invités discrets. Ling Min l'ouvreur en sait probablement plus.
- **Le Grand Théâtre des Arts Classiques.** Un endroit prestigieux fréquenté par les occidentaux et la classe locale dirigeante. Il s'y joue des pièces classiques de tradition européenne. Un endroit ennuyeux jusqu'aux entractes où l'oreille avertie pourra entendre les confidences d'alcôves les plus monnayables. Pour quelques dollars, l'employé du vestiaire - Quinlan - parlera aux curieux du trou dans le tableau qui est accroché dans le fumoir. Il est possible de se poster derrière la cloison dans un placard de l'étage pour espionner incognito les discussions.
- **Le Vieux Théâtre.** Caché dans une ruelle historique, une troupe vieillissante y donne des représentations d'ombres chinoises à la tombée de la nuit. Une expérience féerique et revigorante à partager avec la marmaille des familles du quartier. Les investigateurs occidentaux devraient faire particulièrement attention à leur argent pendant les représentations. Un garnement affable se fait régulièrement passer pour un membre de la troupe et place les investigateurs à des endroits stratégiques où ses comparses détroussent leurs victimes avec une habileté d'orfèvres. Certains ont même imaginé une méthode bien plus spectaculaire...

Maisons de thé

- **Gu Yuan.** L'endroit donne une impression d'ancienneté apaisante. Chaque meuble et objet de cette petite maison a son histoire. Le jardin à ciel ouvert qu'on trouve dans la salle principale offrira un moment de détente et d'anonymat à l'investigateur. Le camphrier séculaire qui pousse là diffuse une odeur puissante. Son tronc est piqué de dizaines de petits messages énigmatiques. Chen et Mu, les propriétaires accueillent les visiteurs avec discrétion et servent un excellent Pu'er, une variété de thé rare et prisée.
- **Song Fang.** Cette maison de thé huppée est perchée près d'une cascade artificielle. Des musiciens traditionnels y jouent une musique légère sur leurs guzhengs. Le faste des dorures et des balcons extérieurs ont bien du mal à faire passer le goût du thé râpeux et bon marché servi par les avares propriétaires. L'endroit offre tout de même un point de vue intéressant. Les investigateurs assisteront peut être à une des querelles régulières entre le fils des propriétaires et Shan Shao, un mendiant qui refuse de quitter le coin de rue, prétendant que l'immeuble lui appartient.
- **La Vieille Maison de Thé.** La première visite dans cette maison de thé donne l'impression d'arriver chez l'habitant. La vieille maison de thé ne présente pas de décoration et le mobilier usé y est sommaire. L'endroit



reste très fréquenté et pour cause : on y sert plusieurs variétés de thé très prisées dont les aiguilles argentées, une spécialité de la province de Fujian au goût délicatement grillé. Lee Shen, un habitué est un chasseur d'un genre particulier (De trésors ? D'insectes ? De fantômes ? D'images ? De prime ? à vous de décider).

- **Rose House.** Une maison de thé sino-britannique. Les pâtisseries qui y sont servies attirent une clientèle d'épouses d'hommes d'affaires. La décoration dans les tons roses et les tapisseries murales asiatiques fleuries ont donné son nom à l'endroit. Les hommes y sont tolérés tant qu'ils demeurent sur la terrasse du rez-de-chaussée, juste à côté d'une placette où l'on peut observer les locaux pratiquer leur taï-chi-chuan matinal. La carte recommande avec justesse le thé au jasmin et la variété Globe Amaranth.
- **Yu Yan Jiang Nan.** Un lieu pittoresque qui attire principalement une clientèle de noctambules. Les lampions rouges qui envahissent l'endroit sont illuminés à la tombée de la nuit. La triade de la Bande Verte s'y réunit parfois dans un salon privé. On y sert un Oolong de première qualité et plusieurs autres variétés réputées pour leur concentration en théine. Hikoo, un petit singe apprivoisé s'y promène en liberté sous l'œil protecteur de son maître, un videur mongol. Le charme de l'endroit ferait presque oublier les relents saurs de la poissonnerie voisine.

Maisons de jeu

- **Lucky Star.** Une maison de jeu où le Mah-jong est roi. Le tenancier, David Capron, est un Français qui a acheté son indépendance à prix d'or aux triades du secteur. Malgré son handicap (il est bègue), il est très apprécié par les habitués de son établissement. Il a une mémoire des noms sans pareille, surtout lorsque le nom en question est inscrit sur l'ardoise du Lucky.
- **Tong Li.** Tong Li, le patron de l'endroit est un reconverti. A l'origine, sa maison de jeu était une école de Kung-fu. A la suite d'un incendie, une pénurie d'élèves l'a poussé à accepter une proposition d'affaire faite par la triade de la Bande Verte. Son école transformée en tripot de jeu est décorée de gravures martiales et d'armes blanches solidement fixées au mur. L'endroit propose des tables de Mah-jong, de dames chinoises et de dés. Tong Li travaille avec ses 4 frères. Ils ont toujours un souvenir de bagarre à raconter à leurs clients ou un moment pour relever un défi amical dans la salle du fond.
- **Red Rock.** Un établissement peu fréquentable installé dans une ancienne boucherie. L'arrière-cour est aménagée pour des combats d'animaux. Parieurs, bookies et entraîneurs s'y croisent dans une ambiance survoltée. Tous les combats y sont misés : chiens, coqs, poissons combattants, scorpions, et même scarabées. Di filippo, un expatrié italien tient les rênes. L'homme, un beau parleur cruel, est un exécutant déconsidéré de la triade de la famille Tang. Le lieu tient son nom d'une pierre ferreuse logée dans un mur de la cour, on la touche pour se porter chance.
- **Yugong Yishan.** Une des plus grandes maisons de jeu clandestines de Shanghai. Elle est localisée dans les entrepôts Wing Kong. L'endroit appartient à un propriétaire mystérieux et craint : Lo Pan. La superstition veut qu'on ne prononce jamais son nom autour des tables de jeu. Les petits ouvriers viennent y perdre leur salaire aux jeux les plus populaires. Ils sont encouragés par des entraîneuses expérimentées. Plusieurs tables d'échec chinois attendent les amateurs. Une urne en forme de dragon est disposée à l'entrée. Sans raison apparente, tous les visiteurs y glissent une pièce en rentrant dans l'établissement. De mémoire d'habitué, personne n'a jamais essayé de voler son contenu.
- **Chez Mima.** Une petite maison sous la protection de la Fédération Wo (une triade). Les rabatteurs de l'endroit y rameutent une clientèle de marins, dockers et contrebandiers. L'endroit est une couverture pour le trafic de l'opium et ses basses œuvres. Les clients ignorants sont guidés à l'étage où ils sont traités avec déférence par Mima, une hôtesse attentive aux moindres souhaits des joueurs fortunés. De nombreux policiers composent la clientèle régulière du premier étage.

Maisons closes

Note : à Shanghai, les maisons closes sont surnommées « nids d'asticots » et les prostituées : « poules sauvages ».

- **Mandara.** Une maison de tolérance installée dans un hôtel privé. Elle est fréquentée par une clientèle fortunée. Les services des lieux sont à la hauteur de leurs tarifs. Plusieurs suite aux noms évocateurs promettent des expériences toutes particulières. Les chambres de la terre, de l'or, de l'eau, du bois et du feu. L'endroit embaume en permanence une odeur de parfum capiteux.
- **Chi.** Les habitués de la rue Tanpei savent à quoi sont destinés les pousse-pousse à capiton mauves qui y attendent. Chi est un service très particulier de prostitution. Chaque pousse-pousse est marqué du surnom d'une prostituée (lys fleuri, voile de soie, caresse de brise etc.). Lorsqu'un client prend place dans l'un de ces pousse-pousse, le tireur récupère la femme en question avant de se rendre à la destination convenue. Les tireurs sont aussi des protecteurs qui n'hésitent pas à faire usage de la force. Le pousse-pousse marqué « nénuphar » correspond aux services d'un travesti.
- **Pu Li Hotel.** Un bordel discret fréquenté par les matelots. L'endroit idéal pour recru-



ter un équipage ou contracter une maladie vénérienne. Les tenanciers sont une famille venue de Manchourie pour faire fortune dans la confection féminine. Les vicissitudes les ont mêlés aux affaires de la Triade de la Bande Verte. La décoration des lieux imposée par la mère Li affiche un goût prononcé pour les perles. Dans la salle d'accueil, des lampions portent chacun le nom d'une fille de la maison. Tao Hsien, le grand père de la famille s'y connaît lorsqu'il s'agit de recoudre une blessure au couteau ou extraire une balle perdue.

- **White Tiger.** Une maison close traditionnelle et respectable, gérée « à l'ancienne » par Madame O'tool, une Chinoise veuve de capitaine irlandais. On raconte que la patronne peut répondre aux demandes les plus exigeantes en dénichant n'importe quel type de fille en quelques jours, sur description et moyennant finance. Traite des femmes ou réseau de prostitution international ? Personne ne semble s'intéresser au fin mot de l'histoire.

Fumeries d'opium

Note : à Shanghai, les fumeries d'opium sont surnommées « nids d'hirondelles ».

- **L'Empereur jaune.** L'établissement est installé dans la cave moite d'un restaurant crasseux où ne dîne jamais aucun client. On accède à la fumerie par un escalier en pierre. Une trappe dérobée permet de fuir en barque par un canal. Dans la salle du restaurant, un quinquagénaire aveugle semble attendre nuit et jour, assis à une table. Il s'agit de Victor Ollister, un Anglais mystérieux dont la vie a basculé lors d'une expérience tragique en rapport avec le Mythe.
- **Le Cargo.** Cette fumerie d'opium est installée sur une péniche amarrée près de la ville chinoise. Kuan-Yin Sun, son précédent propriétaire l'a perdue au jeu contre un américain nommé Tom Morello. On dit que Morello a migré en Chine pour fuir un procès fédéral. Sa manière de faire rappelle celle d'un policier. Pour l'heure, le Cargo change de mouillage toutes les nuits sans jamais s'éloigner de Shanghai et de sa clientèle. Kuan-Yin veut sa revanche et il est en train de s'organiser. Pendant ce temps, le nouveau propriétaire casse les prix et rabâche à qui veut l'entendre que la qualité de l'opium à bord promet une « croisière nocturne première classe ».
- **Mrs. Long.** Ce salon de massage dispose d'un grenier tranquille où les clients peuvent se détendre en consommant de l'opium. Un passage habillement dissimulé mène dans l'habitation voisine où habite Mrs. Long. La femme est veuve, indécemment riche et profondément misanthrope. Elle ne se pare de son sourire qu'au moment d'encaisser. Mrs. Long trempe dans un réseau d'enlèvement à destination des Philippines. Des kidnappings sont ponctuellement organisés dans son établissement avec sa complicité.
- **Le Lotus Bleu.** Sous des apparences de club privé, on y découvre une fumerie

d'opium cosy à la décoration criarde, et au personnel chinois aussi dévoué que discret. En réalité, le Lotus Bleu est une couverture pour un groupe activiste japonais aux objectifs difficiles à déterminer. La cave de l'endroit dissimule leur quartier général.

Hôtels

- **Four Seasons.** Un hôtel de luxe construit au cœur de Shanghai, La réputation de ses services et de son confort n'est plus à faire. L'établissement est doté de piscines, de saunas, de salons privés de massage, de salles de réunion, de salle de conférence, d'un dancing, et d'ascenseurs. L'endroit est un point de passage régulier pour les espions anglais et japonais.
- **Jin Jiang Hotel.** Un hôtel de standing dans lequel un casino a été installé. L'endroit est sous contrôle de la Fédération Wo (une triade), mais la convoitise de Du Yuesheng, la « tête de dragon » de la triade de la Bande Verte promet des règlements de compte explosifs dans les jours ou semaines à venir. Tout ce petit monde ignore-t-il que l'endroit est, depuis peu, fréquenté par des policiers en planque ?
- **May Kin.** Un hôtel modeste géré par les Kin, une famille de huit personnes. A recommander aux investigateurs qui ne trouveront pas inconvenant de se faire gourmander lorsqu'ils rentrent trop tard ou de se faire offrir des pâtisseries et un verre de liqueur médicinale lorsqu'ils éternueront trop fort dans leur chambre. Restez une semaine, les enfants vous emmèneront allumer des pétards sous le fauteuil du voisin, restez un mois, les grands parents vous confieront leurs secrets de cuisine. Chez May Kin, les départs se font souvent dans les larmes.
- **Villa Taiyuan.** Hôtel à l'architecture colonial, la villa Taiyuan est construite dans un jardin tropical. L'endroit ne propose que des suites hors de prix. Les tarifs s'expliquent par la discrétion et le dépaysement offerts par les lieux. En plus des services traditionnels d'un hôtel de luxe, la villa Taiyuan paie un service de sécurité expérimenté qui veille à ce que sa clientèle ne soit pas importunée. Si ces riches visiteurs apprenaient que le service d'ordre est fourni par une triade, la réputation de l'endroit pourrait en pâtir. Encore faudrait-t-il rester en vie assez longtemps pour relater l'information.

Restaurants

- **Shu Tian Ge.** Un restaurant prisé pour ses célèbres mapo doufo, une spécialité épicée à base de haricots et de porc. On n'y obtient rarement une table sans avoir réservé. La clientèle est principalement chinoise. L'établissement est d'une propreté irréprochable. La carte propose de déguster un caramel divin en dessert. Tous les habitués connaissent la farce attachée à cette commande, espérons que nul investigateur n'en fasse les frais. Autres spécialités : les « Boulettes de porc en forme de perles ».
- **Dragon of the black Pool.** Un petit établissement principalement réputé pour la personnalité du patron. « Egg » Shen est un chinois plein de sagesse et de malice. Proche




南越

de la soixantaine, il a souvent l'habitude d'exprimer ses pensées par proverbes et dictons populaires. C'est également un occultiste érudit qui met parfois son savoir au service de la bonne cause. Cheng Pai, son cuisinier, sert des spécialités à base de porc braisé en sauce et d'herbes fraîches. Autres spécialités : le « pigeon braisé de Huangshan ».

- **Chow.** Un restaurant à peine remarquable depuis la rue. Il sert probablement les meilleures nouilles chinoises de la ville. Chow est hélas un aimant à malchance doublé d'un joueur et triplé d'un flambeur invétéré. Sympathiser avec lui promet de rocambolesques expériences. Spécialités : les nouilles tirées (à la technique de confection spectaculaire).
- **Xin ji shi.** Un grand restaurant installé à côté d'un parc de la ville. Ses terrasses étagées lui valent parfois le surnom de « bonne rizière ». On y déguste d'excellents Dim Sum et de succulentes soupes. Des acrobates et des musiciens itinérants viennent régulièrement s'y donner en spectacle. Autres spécialités : le « poulet du mendiant » (un plat réputé où un poulet est enveloppé dans des feuilles de lotus et cuit au four dans un pain d'argile).
- **Tian Tian.** Un restaurant mémorable tant par la richesse et l'opulence des mets servis que par le spectacle donné par l'équipe de cuisine. Tian, le chef, est un colosse souriant de près de 180 kg. Sa personnalité joviale et extravertie sait dérider les clients les plus renfrognés. Ses marmitons et serveurs ont développé un style de cuisine et de service spectaculaire mêlant acrobatie, jonglerie et équilibre. La nourriture à base de viandes grasses et de riz frit est très copieuse, la peau de l'animal étant servie grillée ou flambée avec des galettes et la carcasse préparée en soupe. Autres spécialités : le « porc en forme de tête de lion », les « Pains farcis à la pâte dure remplie de porc » (des bouchées garnies à la vapeur, remplies de soupe).
- **Le Jardin d'hiver.** Ce restaurant est ouvert nuit et jour, toute l'année. On y sert des plats simples et goûteux. Ils sont tous accompagnés de nouilles épicées au piment rose. Un grand aquarium marin sépare la salle principale. Des variétés de méduse y sont préparées devant le client. Spécialités : le « poisson entier à la vapeur », les « crevettes aux noix ».
- **D'autres lieux notoires** : le Vénus Café, le Majestic Café, le Palais Café.

Dancings & Cabarets

- **Lady Xuan.** Le Lady Xuan est un dancing à la mode construit sur deux étages avec des balcons intérieurs qui donnent sur une piste de danse centrale. La recette de son succès est simple : stars et alcool. Les frères Wong qui gèrent l'établissement invitent régulièrement les vedettes du show business américain et les célébrités chinoises pour un happening au Lady Xuan. Le nom du dancing est un hommage à la chanteuse populaire Zhou Xuan dont on dit qu'elle aurait eu une aventure avec l'un des frères Wong. Un trafic bien rodé approvisionne le bar en alcools rares, principalement venus d'Europe et revendus à prix d'or à la jeunesse dorée de Shanghai. Les « hôtesses de danse » savent y faire pour faire monter la température. Walter Cox, un des barmen, est un vétéran de la Grande Guerre. Il pourrait bien être une connaissance d'un investigateur.
- **China Doll.** Le China Doll est une bizarrerie locale pour l'habitant chinois. Il s'agit d'un cabaret très populaire dans le milieu des femmes féministes de la concession. Particulièrement fréquenté par les flappers, les aventurières et les femmes en quête d'indépendance, on y danse autant qu'on y débat. N'allez pas croire l'endroit vertueux. Sur fond de musique assourdissante, les vices des années folles y sont accessibles pour tous ceux qui n'ont pas froid aux yeux. « Joie, Gin et Jazz » est la maxime des habituées. Le China Doll est également connu pour ses bagarres et descentes de police.
- **Le Cercle Sportif Français (ou « CSF »).** Situé dans la concession française, ce club est le plus cosmopolite et couru de la haute société. Lorsqu'on y a ses entrées, il est possible d'y danser jusqu'à deux heures du matin. Les larges pistes de danse de l'immeuble sont situées sur son toit, au milieu d'un jardin d'agrément et au premier étage, dans une luxueuse salle de bal. La clientèle est majoritairement française mais les fondateurs du Cercle Sportif encouragent l'ouverture et l'hospitalité envers les étrangers.
- **Cotton Club.** Un endroit principalement fréquenté par les danseurs amateurs et professionnels. Des compétitions amicales y ont lieu tous les week-ends. Le tarif d'admission pour les non-membres est assez élevé pour décourager les piliers de bar ou les troubles fêtes. On y danse le Charleston sur des airs de Swing, mais aussi des influences moins connues comme le Balboa ou le Texas Tommy (danses en 8 temps) et le Black Bottom (pas sautillés). N'allez pas lever la main pour appeler un serveur, c'est le geste convenu pour lancer un défi à la personne qui croise votre regard.
- **Club Obi Wan.** Ce bar cabaret est situé dans un quartier louche. Paradoxalement, ses alentours sont toujours d'un calme exemplaire. L'influence de la Triade de la Bande Verte explique cette situation. Lao Che, le patron de l'endroit est un lieutenant de la célèbre triade. Il tient le quartier d'une main de fer. Le cabaret est un lieu de standing fréquenté par la classe bourgeoise de Shanghai. L'ambition de Lao Che est de faire du club une scène incontournable pour le music-hall américain. La dernière revue ne lui donne pas satisfaction et il souhaite remonter un spectacle avec une meneuse de talent. Pourquoi pas Willie Scott, la seconde danseuse ?
- **D'autres lieux notoires** : la salle de bal Ste. Anne, la salle de bal de Vienne

Photo ci-contre : Nanking Road, la nuit



Tripots

- **La Maison Rouge.** La maison rouge est une gargote à marins crasseuse. Il n'est pas rare d'observer des clients en ouvrir la porte avant de faire demi-tour. On n'y rentre que pour le travail ou les relations. La bière y est infecte, seuls les habitués lui trouvent une « saveur nostalgique ». Les importuns qui s'égareront à la Maison Rouge seront sortis sans ménagement ou raillés ouvertement. Le tenancier au fort accent germanique se fait appeler « Von Schoefolt », personne ne connaît les détails de sa vie hormis la manière dont il a perdu son œil droit à la guerre. La planche gravée en allemand, accrochée au bar, au-dessus de l'affreuse trogne du patron dit « paie ta goutte et bois sec ».
- **Le Dragon Rieur.** Un repaire de comploteurs et anarchistes en tout genre. L'accueil y fait l'effet d'un blizzard au mois d'août. Les nouveaux clients sont épiés en permanence et laissés dans leur coin pendant plusieurs semaines s'ils ne sont pas présentés par un client régulier. La police a fait fermer le précédent bar du propriétaire qui était baptisé le « Dragon Triste », le nouveau nom a été choisi en signe de défi aux autorités.
- **Beni.** Ce bouge a été ouvert par Ben Swanson, un ancien chasseur désargenté. Son ex-femme l'a laissé sans un sou et alcoolique avec le seul réconfort de sa collection de trophées. Les nouveaux clients sont bien accueillis tant qu'ils sont disposés à écouter une des nombreuses histoires de chasse du patron. Les trophées de chasse et de pêche les plus insolites recouvrent les murs et une partie du plafond. L'odeur douceâtre des animaux empaillés donne l'impression d'une personnalité propre qui suit les clients, chatouille leurs narines et rentre avec eux, serrée contre leurs vêtements. Le phacochère qui sert de cible à fléchettes est surnommé « cinq pattes ». Lorsqu'on demande pourquoi, l'interlocuteur change généralement de sujet après avoir lancé un regard vers le patron.
- **Le Maoming.** Le Maoming est installé au raz du fleuve, dans un quartier pauvre. Ses cuisines comptent plus de rats que de clients. Ca ne semble pas être un problème pour les habitués qui ne viennent pas pour manger. Lorsqu'on vient au Maoming c'est pour deux raisons : soit pour demander une information à Mao ming, la tenancière chinoise aux formes gargantuesques, soit pour boire un « Maoming Special ». Les infos de la barmaid se paient contre dollars ou contre service. Le breuvage est une décoction alcoolisée de plantes aux vertus très spéciales qui bouillonne toute l'année dans un chaudron de l'arrière salle. Mao Ming assure le service avec ses deux gaillards de fils. Tous trois veillent jalousement sur leur recette.
- **Caridade.** Les prix de la Caridade défient toute concurrence, on peut y faire un repas correct et y boire tout au long de la nuit en échange de quelques pièces. Le tenancier, Victor-Manuel Pedrozo est un moine défroqué venu du Portugal. Son tripot résiste années après années à l'influence des triades. Après quelques belles cicatrices et nombre de compromis difficiles à digérer, Victor a finalement négocié sa tranquillité. Du Yuesheng, la « tête de dragon » de la triade de la Bande Verte lui a offert un arrangement aussi secret qu'inavouable.

Centres d'intérêt

Les habitants

Contrôle et population ne vont pas nécessairement de pair : en 1923, sur un total de 1,6 millions d'habitants, Shanghai compte à peine plus de 20 000 étrangers et la plupart sont japonais. (Par comparaison, plus du dixième des 850 000 habitants du Caire sont étrangers). Ici, les patrons peuvent très bien être européens, japonais ou américains, mais tous les autres - commerçants, pousse-pousse, ouvriers, professeurs, avocats - sont chinois.

La présence occidentale en Chine est renforcée par divers Européens ou Américains de passage, touristes, représentants ou vagabonds sans domicile fixe (Jack Brady en est un). Le statut, la sécurité et les avantages commerciaux qu'offre la Colonie Internationale attirent aussi nombre de Chinois fortunés parfois convertis au christianisme. La Chine est ruinée et même les étrangers aux revenus modestes peuvent y vivre comme des princes. Des millions de Chinois travaillent pour rien et leur production se vend à peine au-dessus du prix de la matière première augmentée du bénéfice de l'entrepreneur. Nombre d'étrangers préfèrent rester en Chine alors qu'ils pourraient prendre leur retraite chez eux. À Shanghai, et dans presque toute l'Asie, les étrangers les plus pauvres ont des domestiques et les plus riches des palais.

Shanghai

Présentation

• Le Paris de l'Orient, la Venise de l'Asie...
Shanghai n'était qu'une petite ville anodine du Kiangsu jusqu'à ce que le traité de Nankin (1842) entérine les pirateries britanniques de la Guerre de l'Opium et l'ouvre au commerce international. Les représentants britanniques et américains prirent alors possession de certaines zones contiguës à la ville chinoise, des zones extraterritoriales où la loi chinoise ne s'exerçait plus. Elles furent d'abord connues comme les concessions et reçurent plus tard l'appellation de Colonie Internationale.
La concession française, située entre la zone britannique et la vieille ville chinoise, n'a jamais été formellement intégrée. (Quand le Japon acquit par la suite une petite concession dans Shanghai, l'opinion publique chinoise réagit violemment à cette occupation supplémentaire qui présageait un pillage renouvelé de l'Empire du Milieu.)
Les citoyens des pays signataires ne pouvaient pas être jugés par les lois chinoises, qu'ils se trouvent ou non dans les concessions. Plus tard, d'autres concessions ont encore été arrachées à une Chine impuissante, mais les trois zones contiguës française, britannique et américaine constituent toujours le cœur financier et industriel de cette cité en plein développement.

• Ville de plaisirs...
C'est alors une ville de tous les plaisirs sans repos ni sommeil : on y alterne activité industrielle intense et longues nuits dans les restaurants à la mode, les clubs chics, les tripots et maisons closes. Une prospérité sans borne cautionnée par les concessions étrangères qui en font un pôle international, une cité autonome, une zone franche entre Chine et Occident.



Géographie

Shanghai est bâtie sur le delta du fleuve Yang-Tsé-Kiang, près du Grand Canal et du nouveau réseau de chemins de fer. Le paysage, des dépôts d'alluvions, est terriblement plat. Des digues et levées de terres protègent des crues, des marées et des tempêtes. Tout drainage est presque impossible. C'est une ville basse. Seuls les plus grands bâtiments comptent plus de deux étages. Le sol est à peine au-dessus du niveau des eaux. L'alimentation en eau potable et l'évacuation des déchets posent constamment problème.

Tout le monde se plaint de la chaleur et de l'humidité en été et en automne. Le climat est un peu celui de la Nouvelle-Orléans, plus humide l'été (7 à 13 cm de pluie par mois) et plus sec l'hiver. Les typhons surgissent de la Mer de Chine pendant l'été et l'automne, comme les ouragans du Golfe du Mexique.



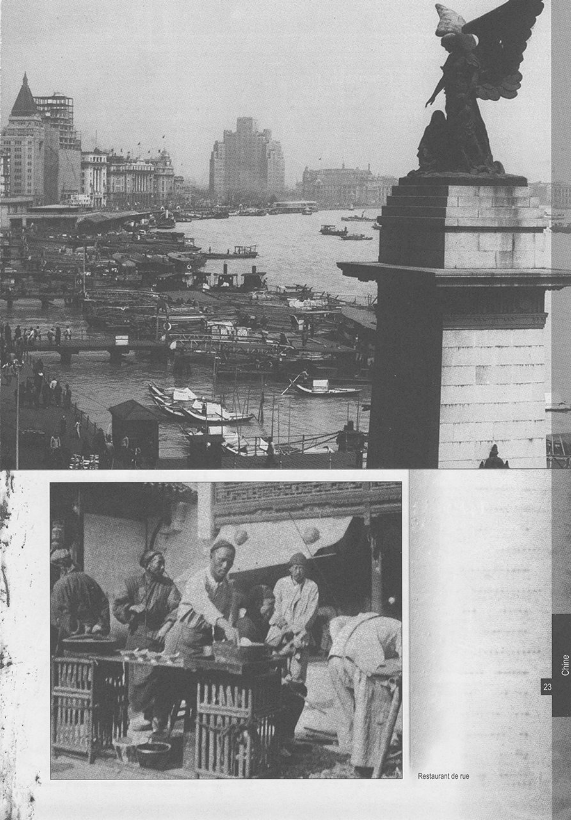
The Bund à Shanghai

Arts & Architecture

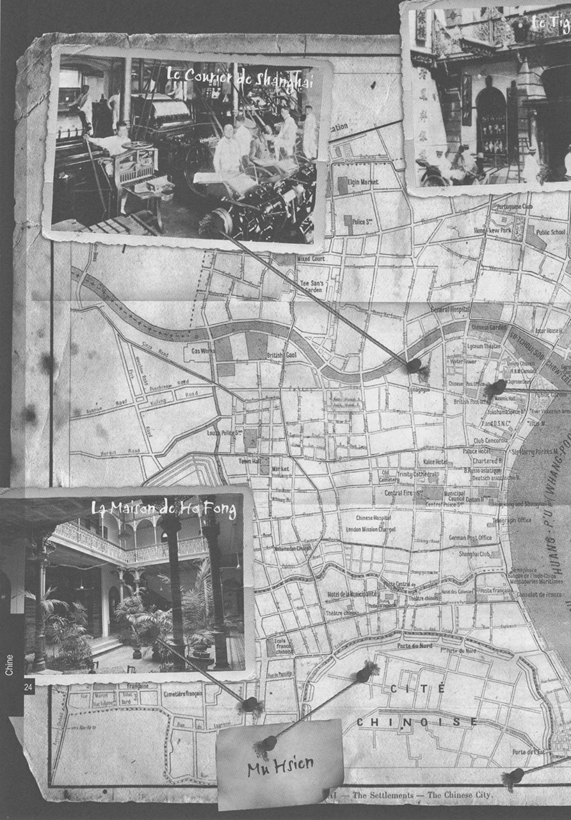
La période est profondément marquée par les différentes occupations. L'identité culturelle de la ville se façonne : c'est l'âge de l'essor des arts, cinéma, théâtre. Les étrangers façonnent les rues à leur goût, mêlant les styles néogothique, classique, victorien, Art déco... La chanteuse et actrice Zhou Xuan est sans doute la figure la plus emblématique de cette période.

Lieux d'intérêt et curiosités urbaines

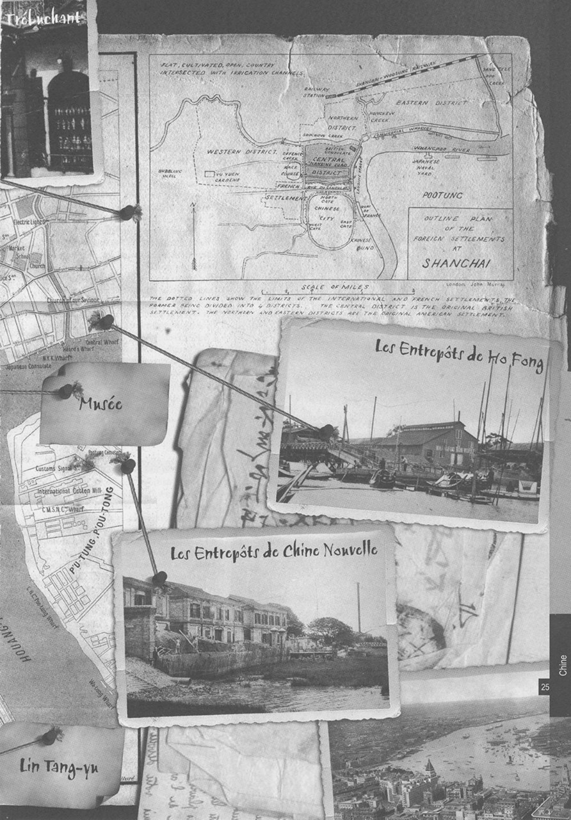
- Les **métiers de rue :** Les avenues de Shanghai fourmillent d'activité en tout genre. Vos investigateurs s'habitueront rapidement à croiser des tireurs de pousse-pousse et des cireurs de chaussures. N'hésitez pas à leur faire découvrir des professions bien plus insolites et pittoresques.
- Les **restaurants de rue** sont légion, ils pullulent dans les rues commerçantes et vendent tout ce qui peut se manger ou boire, en faisant peu de cas du nombre de pattes, de l'origine ou de l'âge de l'aliment concerné. En général, on conseille de ne manger que ce que les Chinois locaux consomment.
- Les **vendeurs de souvenirs et de breloques** se rencontrent aux points touristiques incontournables.
- Les **masseurs de rue** sont appréciés pour leur compétence en médecine chinoise, les masseurs aveugles sont les plus prisés.
- Les **chasseurs de rats ou de cafards** sont souvent recrutés par des restaurants ou des hôtels. Ils recourent très peu aux moyens chimiques, leur préférant les pièges ou une authentique arbalète à rats.
- Les **nettoyeurs ou cureurs d'oreilles** exercent une profession oubliée. Ils travaillent à même la rue avec de petites vrilles, tampons et lancettes de fabrication personnelle.
- Certains **tatoueurs de rue** proposent des tatouages à l'eau. Il ne s'agit pas forcément d'escrocs. La superstition prête à ces tatouages une influence mystique temporaire, fonction du motif réalisé.

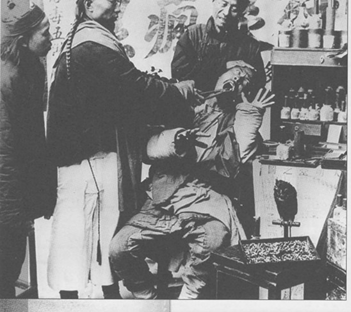


Restaurant de rue



Le Courier de Shanghai
La Maison de Ho Fong
Mu Hsien
Elgin Market
Police St.
Portuguese Club
Hongkew Park
Public School
Mixed Court
Tee San's Garden
General Hospital
Chinese Garden
Astor House
Gas Works
British Gaol
Lyceum Theater
Water Tower
Union Church
Synagogue
British Post Office
Masonic Hall
Public Garden
Yokohama Specie B.
Rand D.S.N.C.
Club Concordia
Palace Hotel
Chartered B.
Kalee Hotel
Trinity Cathedral
Louza Police St.
Town Hall
Market
Old Cemetery
Central Fire St.
Municipal Council
Central Police St.
B. Russo asiatique
Deutsch asiatische B.
Hongkong and Shanghai B.
Chinese Hospital
London Mission Chappel
Telegraph Office
German Post Office
Shanghai Club
Mahomedan Church
Semaphore
Banque de l'Indo-Chine
Messageries Maritimes
Consulat de France
Hotel de la Municipalité
Poste Centrale
Théâtre chinois
Hotel des Colonies
Poste française
Ecole franco chinoise
Porte du Nord
Cimetière français
Sinza Road
Pinchisow Road
Kuling Road
Avenue Road
Hart Hill Road
SOOCHOW CREEK
HUANG-P'U (WHANG-POO)
CITÉ CHINOISE
Porte de l'Est
— The Settlements — The Chinese City.


Trébuchant
FLAT, CULTIVATED, OPEN, COUNTRY INTERSECTED WITH IRRIGATION CHANNELS.
SHANGHAI - WOOSUNG RAILWAY
RAILWAY STATION
EASTERN DISTRICT
NORTHERN DISTRICT
HONGKEW CREEK
SOOCHOW CREEK
WESTERN DISTRICT.
CENTRAL DISTRICT
WHANGPOO RIVER
JAPANESE NAVAL YARD
RACE COURSE
BUBBLING WELL
FRENCH SETTLEMENT
CHINESE CITY
POOTUNG
OUTLINE PLAN OF THE FOREIGN SETTLEMENTS AT SHANGHAI
CHINESE BUND
SCALE OF MILES
London: John Murray
THE DOTTED LINES SHOW THE LIMITS OF THE INTERNATIONAL AND FRENCH SETTLEMENTS, THE FORMER BEING DIVIDED INTO 4 DISTRICTS. THE CENTRAL DISTRICT IS THE ORIGINAL BRITISH SETTLEMENT. THE NORTHERN AND EASTERN DISTRICTS ARE THE ORIGINAL AMERICAN SETTLEMENT.
Electric Light
Market
Church
Church of our Saviour
Central Wharf
N.Y.K. Wharf
Japanese Consulate
Musée
Customs Signal St.
International Cotton Mill
C.M.S.N.C. Wharf
P'U-TUNG, P'OU-TONG
HOUANG-
Les Entrepôts de Ho Fong
Les Entrepôts de Chine Nouvelle
Lin Tang-yu



- Les **apothicaires itinérants** travaillent souvent avec de longs étals qu'ils replient et juchent sur leur dos avant de changer de quartier.
- Les « **aplatisseurs de canards** » exercent leur art à proximité des restaurants et des marchés, leurs prestations sont recherchées par les cuisiniers et épiciers fins.
- Les **arracheurs de dents** attendent directement leurs clients affligés devant les portes des hôpitaux ou des offices de médecins.
- Les quartiers pauvres ont leurs « **rapiéceurs de haillons** ». Les sans-le-sou et les infirmes sont condamnés à mendier et forment quasiment un corps de métier à part entière. Certains sont délibérément placés dans les rues par de cruels usuriers.
- Le commerce et le **dressage des animaux** vivants sont également courants, tout spécialement lorsqu'il s'agit d'oiseaux. Par exemple, les dresseurs de merles compétents exercent un métier rare et recherché.
- Les **jongleurs, musiciens, chanteurs, acrobates** et **contorsionnistes** assurent le spectacle aux alentours des places et des parcs en échange de quelques pièces et applaudissements.
- Les Chinois recourent parfois à des **jeteurs de sorts itinérants** pour résoudre leurs problèmes moyennant un bon repas ou une offrande en or.

Le cynodrome et l'hippodrome

Ces deux édifices imposants sont tous deux localisés dans la concession française. En tant que références typiquement étrangères, ils symbolisent pour certains la domination des occidentaux sur la ville. Les courses de lévriers et de chevaux drainent une clientèle abondante. Sur l'herbe des circuits de course, de grandes joies et de profonds malheurs se jouent chaque jour.

Le cynodrome est le théâtre d'un cache-cache silencieux entre un gang de pickpockets très discrets et d'inspecteurs de police français en civils, gare aux investigateurs qui seraient pris en chasse par un des deux groupes. Le professeur Seyler est le vétérinaire en chef. Il habite dans une dépendance du cynodrome. La nuit, les personnages pourront peut-être le croiser dans la ville, à la recherche d'animaux errants. Une fois sa fourgonnette remplie, il s'enferme pendant des nuits entières dans son laboratoire où il mène des expériences qui, selon lui, pèseront dans le destin de l'humanité.



Dans l'hippodrome, une bande de gamins a mis en place une escroquerie plutôt habile. L'un d'entre eux attire l'attention d'un adulte isolé pour lui faire croire qu'il a perdu ses parents. Il conduit ensuite sa victime jusqu'aux autres vauriens qui rackettent l'âme charitable en la menaçant de la dénoncer pour rapt d'enfant ou attentat à la pudeur. La tour de l'hippodrome offre une vue imprenable sur le centre-ville, les désœuvrés ruinés par un pari de trop montent parfois à son sommet pour leur sortie de scène.

Une association-aide de jeu
Le Green Gang (qīng bāng)

La Bande Verte, « famille » plus que société secrète criminelle née à Shanghai fin XIXe, contrôle, dans les années 20, la presque totalité des activités criminelles de la ville (dont le marché de l'opium, le jeu et la prostitution). Les hommes d'affaire à sa tête sont les principaux intermédiaires pour les transports fluviaux, le marché de denrées telles que riz et sel.

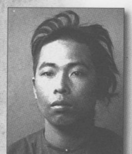
Que ce soit pour disperser des manifestations, avoir la mainmise sur un quartier ou s'intéresser à des occidentaux un peu trop curieux, vous avez là une force de frappe discrète, historique, et efficace, si vous êtes vraiment en manque de bâtons à placer dans les roues de votre équipe.

Hong Kong

Cette colonie britannique montagneuse est coincée entre la mer de Chine méridionale et la Chine (province du Guangdong). Son cœur économique et politique est formé par l'île de Hong Kong et la péninsule de Kowloon qui ne représentent que 10% de sa superficie. Le reste du territoire se compose de plus de 200 îles de toutes natures (forestières, montagneuses etc.) dont Lantau est la plus vaste avec ses 150 km^2.

La voie maritime est la plus commode pour se rendre dans la concession. Hong Kong évoque la ville de Shanghai tout en accentuant ses aspects coloniaux. C'est une cité cosmopolite constamment en effervescence. On y parle le cantonais et l'anglais. L'empreinte occidentale est perceptible dans les îlots d'habitations délimités par des avenues aérées aux bâtiments blancs et aux devantures stylées. Les contrastes urbains marqueront le visiteur : en s'éloignant un peu du centre, il découvrira des quartiers d'habitations historiques plus tassés, puis de petite ruelle pittoresques où le linge sèche aux balcons entre les enseignes des boutiques. Plus loin, un espace vert annoncera un bâtiment administratif anglais aux marbres éclatants.

L'ordre de la Femme Boursouflée



Adorateurs de l'ordre de la Femme Boursouflée
(Figurants)

En dehors des hybrides, les adorateurs humains sont de purs produits de vos imaginaires quant il s'agit de films asiatiques avec méchants sadiques et sourires de façade. De petite taille, souvent en groupe (on ne distingue que rarement le groupe de premier abord dans une rue mais finalement, s'il y a du grabuge, toute la rue semble être montée contre vous !), leurs habillements vont du style européen tape-à-l'œil avec costume blanc, chemise noire et chaussures bicolores, aux traditionnels costumes sombres avec veste boutonnée, petit couvre-chef.

Il en existe de 3 types :
- L'homme de main de Ho Fong
- L'adorateur des rues
- L'hybride Profond

L'homme de main de Ho Fong : initié prêt à tout
Des méchants de films de kung-fu, sadiques, lâches et fanatiques : le chef, l'espion rusé, le bouc émissaire.

Niveau : ordinaire
(cf. tableau p. **306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou p. **206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	12
Santé Mentale	0

Compétence spécifique (ou spéciale)

Servir Maître Fong	65%

Compétences

Athlétisme	60%
Baratin	25%
Chant	25%
Discrétion	55%
Mythe de Cthulhu	08%
Navigation	30%
Négociation	20%
Sciences occultes	05%
Vigilance	65%

Langues

Langue maternelle (Mandarin ou Cantonais, Hakka...)	60%
Anglais	15%

Combat

• Faucille du Culte Dégâts 1D4+3	60%
• Jo (Bâton court) Dégâts 1D6+2	60%
• Bagarre	65%
• Arts martiaux	40%



Interactions avec les investigateurs

Comme pour l'Australie et le Kenya, ce chapitre risque d'être un final. De toute façon, il est truffé de groupuscules alliés et ennemis donc vos investigateurs vont se sentir constamment surveillés... et c'est le cas. Mais par qui ?

Effectifs

- Le Grand Prêtre est Ho Fong, un riche importateur de Shanghai. Pour plus de détail sur Ho Fong, voir son descriptif dans le casting des ennemis page 38, ainsi que le descriptif de sa maison dans le chapitre qui lui est consacré page 42.
- L'ordre recrute exclusivement des Chinois. Les sbires du culte ont mauvaise réputation, même au sein du milieu criminel pourtant cruel et bien fourni de Shanghai. L'ordre de la Femme Boursouflée est aussi plus ou moins connu des groupes clandestins gauchistes et nationalistes en plein essor.

Les tuniques de cérémonie sont en soie noire et jaune, taillées très amples pour contrefaire les formes opulentes de la Femme Boursouflée. Tous les adorateurs portent le tatouage du culte sous l'aisselle gauche, les idéogrammes chinois correspondant à « la Femme Boursouflée ».

L'arme rituelle du culte est une faucille utilisée pour lacérer le tronc des victimes avant de couper leurs membres. Les armes à feu sont rarement employées.

Provenant des rapports qu'il entretient avec des colonies de Profonds, l'Ordre compte dans ses rangs, nombre d'hybrides.

Enfin, le culte possède quelques Shoggoths, qui sont contrôlés par des sortes de dresseurs, les Shoggoth-Twsha, décrits ci-après. Concernant les Shoggoths eux-mêmes, vous pouvez vous référer au livre des règles de *l'Appel de Cthulhu - 6e édition* page 232. Les Shoggoth-Twsha sont décrits page 68.

Sir Aubrey Penhew est l'invité du Culte, pour le compte duquel - et surtout de Nyarlathotep - il gère les moindres détails de la réalisation de la fusée pour le Grand Rituel.

Rites

Ils ont tous lieu sur l'Île du Dragon Gris.

Les rites de mort

Ces rites se déroulent une à deux fois par mois. Après des heures de chants frénétiques et de danses effrénées, les victimes sacrificielles sont dépecées. Une fois leurs bras sectionnés, on les laisse se vider de leur sang. De 50 à 200 adorateurs, Profonds compris, assistent à la cérémonie. Ces rites se déroulent nécessairement les nuits de pleine ou nouvelle lune, mais ne sont pas systématiquement célébrés toutes les deux semaines. Pour les lunaisons, voir le chapitre Introduction page 41.

Le fracas des gongs et les gémissements des flûtes de bambou accompagnent les danses des adorateurs. Ceux-ci sont vêtus de tuniques de soie jaunes et noires bien trop grandes afin de symboliser les formes glorieuses de la Femme Boursouflée. Ces robes diminuent leur Mouvement d'un mètre par round et leur DEX de 2 points.

Les rites s'achèvent toujours par l'invocation de la Femme Boursouflée. Elle apparaît au milieu d'un chœur de déments et dévore les victimes. Elle exhorte ensuite les fidèles, par une courte homélie délivrée dans un mandarin très raffiné, à une dévotion et une obéissance aveugles. Assister aux rites de mort suppose une perte de 5/1D100 points de SAN.

Les rites de reproduction

Ces cérémonies ne suivent aucun calendrier fixe. Deux d'entre elles marquent, toutefois, le début et la fin de la saison des typhons et les autres sont tenues à la demande d'un prêtre ou d'une prêtresse. Le viol d'êtres humains par des Profonds en est l'élément central. Environ un tiers des femmes impliquées (les femelles Profonds jouent aussi un rôle actif) sont fécondées et mènent leur grossesse à terme. Si les investigateurs se livrent à une reconnaissance minutieuse, ils remarqueront le nombre anormal de villageoises enceintes.

Les danses de reproduction sont obscènes et frénétiques. Les investigateurs dont la pudeur peut encore être outragée perdent 1D3 points de SAN, les blasés aucun.

Le grand rituel d'ouverture

Une seule fois, décollage de la fusée et ouverture du portail.

Lieux de rencontre

Chez Ho Fong

Ho Fong dispose d'une chapelle dédiée à la Femme Boursouflée. Elle sert à certains rituels, mais ne permet d'accueillir qu'un nombre restreint d'adorateurs triés sur le volet, dont les membres de la famille Ho et les plus proches serviteurs.

Le bar du Crapaud à Trois Pièces

Ce lieu est un bar situé dans le quartier du port, dans lequel des adorateurs recrutent soit des marins pour des voyages sans retour, soit tentent de trouver de nouveaux adeptes pour augmenter les rangs du culte. C'est bien souvent parmi la population des pêcheurs ou des marins que le culte recrute. Les adorateurs font cependant attention que les bleus ne fassent parti ni d'organisations criminelles, ni des récents mouvements politiques, qui attirent l'attention des autorités.

L'Île du Dragon Gris

L'Île est l'endroit par excellence de rencontre des adorateurs, lieux de tous les plus grands rituels. Les îles proches abritent également la colonie de Profonds du Culte. Ces derniers utilisent également quelques autres îles situées entre la grande Île du Dragon Gris et le continent, ce qui leur permet de surveiller les voies navigables - et à l'occasion profiter de l'imprudence de certains pêcheurs.

Relations avec les autres cultes

Ho Fong et Penhew entretiennent de très nombreux échanges avec les autres cultes (Langue Sanglante au Kenya, Chauve-Souris des Sables en Australie et Fraternité du Pharaon Noir au Caire et à Londres), par des envois d'artefacts et d'objets d'arts ou du Mythe essentiellement. C'est le navire « La Dame Noire » qui sert principalement aux expéditions. Il est à noter que la Dame Noire sera forcément dans les parages de Shanghai lorsque les investigateurs y seront arrivés.

Le culte entretien également des rapports très conséquents avec une colonie de Profonds implantée en Mer de Chine Orientale. Les représentants de cette colonie sont très nombreux sur l'Île du Dragon Gris, mais on ne les retrouve pas sur le continent.

L'adorateur des rues : roi de la filature aimant en découdre

Niveau : faible
(cf. tableau p. **306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou p. **206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	10
Santé Mentale	0

Compétence spécifique (ou spéciale)

S'occuper des touristes	50%

Compétences

Athlétisme	45%
Discrétion	40%
Sciences occultes	05%
Vigilance	50%

Langues

Langue maternelle (Mandarin)	45%
Anglais	10%

Combat

• Couteau de Combat Dégâts 1D4+2	45%
• Faucille du Culte Dégâts 1D4+3	45%
• Bagarre	55%
• Arts martiaux	30%

L'hybride Profond

Niveau : ordinaire
(cf. tableau p. **306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou p. **206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	0

Compétence spécifique (ou spéciale)

Muter & Servir l'Ordre	50%

Compétences

Athlétisme	45%
Discrétion	55%
Navigation	40%
Pêcher	65%
Sciences occultes	05%
Vigilance	45%

Langues

Langue maternelle (Mandarin)	35%

Combat

• Bâton Court Dégâts 1D6	25%
• Faucille du culte Dégâts 1D4+3	25%
• Bagarre	20%





L'aventure

Fiche résumé

Où les investigateurs ont une chance de porter un grand coup au mal et d'apprendre que la sérénité chinoise n'est qu'un rêve impossible.

En quelques mots...

L'Empire du Milieu ne figure pas sur l'agenda originel de l'expédition Carlyle ; pourtant c'est ici que se trouvent Sir Aubrey Penhew et Jack Brady. Ce dernier, difficile à trouver, peut se révéler une aide précieuse pour les investigateurs. Il connaît les différents cultes liés à Nyarlathotep ainsi que leurs dirigeants, son témoignage lève toutes les zones d'ombres sur l'expédition Carlyle ; il sait que Penhew se trouve sur l'Île du Dragon Gris. Les joueurs devront se rendre au repère de Penhew et mettre la fusée hors d'état de nuire pour empêcher le Grand Rituel.

Enjeux

- **S'entretenir avec McChum le propriétaire du Tigre Trébuchant.** C'est dans ce bar que Jackson Elias a rencontré Jack Brady. Les investigateurs s'y rendront probablement pour questionner le propriétaire. Ce dernier pourra leur fournir des informations sur Ho Fong, Jack Brady et l'ordre de la Femme Boursouflée.
- **Retrouver Jack Brady.** Ce sera difficile mais nécessaire ; il fournira aux investigateurs toutes les réponses sur l'expédition et sur les différents cultes dédiés à Nyarlathotep. Ils ne seront que mieux préparés pour la suite (ou la fin) de leurs aventures.
- **Se rendre sur l'Île du Dragon Gris.** C'est sur l'île que le culte de la Femme Boursouflée a établi son temple. Penhew y a construit la fusée qui permettra l'ouverture du Grand Portail. Les investigateurs devront mettre un terme à ses activités.
- **Empêcher le Grand Rituel (Final).** Dans le cas où les investigateurs se sont déjà rendus au Kenya et en Australie, la campagne s'achève sur l'île lors de l'ouverture du portail avec le décollage de la fusée. Des milliers d'adorateurs sont présents pour assister au rituel. Il faudra saboter la fusée.

Récompenses

- Chaque investigateur ayant traversé ce chapitre sans finir à l'asile ou à la morgue reçoit 2 points d'aplomb.
- Si les investigateurs assistent à un rite sur l'Île du Dragon Gris, ils obtiennent 1 point en Mythe de Cthulhu.
- Empêcher le rituel et/ou démanteler le culte chinois de l'ordre de la Femme Boursouflée, leur permet de regagner :
  - **si le test d'Intuition est réussi** : la moitié des points de SAN perdus durant ce chapitre.
  - **si le test d'Intuition est un échec** : 1D10 points de SAN à concurrence de la moitié des points de SAN perdus durant ce chapitre -1.
- Si les investigateurs n'ont pas empêché le rite du culte (ou le Grand Rituel lors du final) et mis hors d'état de nuire le culte de l'ordre de la Femme Boursouflée, ils ne récupèrent pas de points de SAN.
- Les investigateurs reçoivent toutes les progressions auxquelles ils peuvent prétendre dans chaque compétence.

A l'affiche

Jack Brady
Ancien garde du corps de Carlyle, il surveille, sans trop comprendre, les agissements du Culte, tapi dans l'ombre pour sauver sa vie.

Roger Carlyle
Le dandy de New-York, devenu complètement fou et caché par Brady dans un sanatorium de Hong Kong.

Fergus Chum
Patron du Tigre Trébuchant, il garde jalousement quelques informations sur Brady, surveillé par différentes factions.

Ho Fong
Chef du Culte de la Femme Boursouflée, il dirige sa secte d'une main de fer pour aider Penhew depuis son Q.G. de Shanghai.

Sir Aubrey Penhew
Il organise le montage de la fusée sur l'île du Dragon Gris grâce au soutien de l'ordre de la Femme Boursouflée. Protégé par la communauté de Profonds, il attend l'ouverture du Portail.

FICHE TECHNIQUE

Investigation	●●●○○
Action	●●○○○
Exploration	●○○○○
Interaction	●●●●○
Mythe	●●●●●
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Difficulté	Chevronné
Durée estimée	◷◷◷◷◷◷
Nombre de joueurs (pré-tirés)	!!!!!
Époque	1920's

Ambiance

Que ce soit le final ou non, Shanghai est l'étape la plus importante de la campagne. En effet, la rencontre entre les investigateurs et Jack Brady va dévoiler les zones d'ombres. Ce chapitre est également le plus dangereux à cause des différents groupes et protagonistes qui croiseront la route des aventuriers : Ho Fong et la secte de l'ordre de la Femme Boursouflée, Sir Aubrey Penhew, Lin Tang-yu et ses sbires, Isoge Taro... Quelles que soient les recherches des investigateurs, elles seront constamment semées d'embûches, car tout ce petit microcosme déploie des efforts importants pour ne pas laisser de trace et détecter les erreurs faites par les autres pour en profiter de manière décisive.
Parsemez cela de piquets de grèves réprimés dans la violence avec en fond la barrière de la civilisation et du langage et vous aurez une bonne idée du tableau général.


天津各色美酒
油漆表紙承接工
東麵廠
生切熱烟

Que devrait-il se passer ?

Sur les traces de l'expédition Carlyle...

Les derniers fragments de l'expédition Carlyle se retrouvent maintenant à Shanghai, pour certains, bien à l'insu de leurs choix initiaux et des buts officiels de l'Expédition.
C'est surtout Sir Aubrey Penhew, censément mort, qui a rejoint en 1921 le Culte de la Femme Boursouflée où il se consacre corps et âme au montage de la fusée destinée à l'invocation finale, en compagnie du maître des lieux, Ho Fong.
De son côté, Brady a mis un Carlyle dément au vert dans une petite institution de Hong Kong. Il veille maintenant dans l'ombre afin de comprendre ce que veulent faire Penhew, Ho Fong et les autres, et de peut-être pouvoir intervenir, sachant de quoi sont capables ces monstres.

Rappel chronologique : Brady arrive avec Carlyle le 15 septembre 1919, puis le met dans une maison de repos et part pour Shanghai. De son côté, Penhew rallie le Culte de la Femme Boursouflée en arrivant le 13 juin 1921, puis se met aux préparatifs de la construction de la fusée. Il rassemble d'abord le matériel tandis que Huston lui envoie les derniers schémas en janvier 1924. Il finira par se faire repérer par Jackson Elias en septembre de la même année, et décidera ensuite de rester sur l'Île du Dragon Gris, laissant le soin à Ho Fong de régler ce désagrément. De son côté, Brady surveille discrètement Penhew et Ho Fong, se doutant qu'une chose terrible se prépare.

À la poursuite de Jackson Elias

Elias partit de l'Afrique pour l'Asie suite à sa rencontre avec Nails Nelson. Celui-ci lui avait indiqué avoir rencontré Brady à Hong Kong. N'ayant pas trouvé de trace de Brady dans cette ville - et raté Carlyle - ses investigations l'amenèrent à Shanghai et ses vœux furent exaucés car il retrouva Brady.
Pendant son séjour à Shanghai, Jackson Elias logeait à la Pension Jin Jiang dans l'Allée du Chausson Noir. C'est là qu'il fut repéré par les adorateurs et que commencèrent les premières attaques magiques visant sa santé mentale, d'où le désordre qui apparaît ensuite dans ses notes et théories.
Elias n'a rien pu apprendre sur la fusée de Sir Aubrey, mais il a vu ce dernier de loin. Jack Brady n'était pas encore en possession des *Sept*

Références ADJ	Origine
Pistes et indices new-yorkais	
ADJ-NY-14 Mot du Dr. Robert Huston	Boutique Ju-Ju
ADJ-NY-15 Principaux points de la récente conférence de Cowles	Presse, A. Cowles
ADJ-NY-16 Diapositives surexposées d'un étrange monolithe	A. Cowles
Entretien A. Cowles	A. Cowles
Pistes et indices anglais	
Caisses de transport (statuettes de bronze, Cthulhu Bleu)	Fondation Penhew
ADJ-LO-02 Extrait du registre de Gavigan	Maison Misr
Pistes et indices égyptiens	
ADJ-CA-05 Extrait du livre de comptes d'Omar Shakti	Demeure d'Omar Shakti
Pyramide Inclinée : la carte Hémisphérique	Pyramide Inclinée
Pistes et indices kényans	
ADJ-KE-01 Extrait du registre d'Ahja Singh	Ahja Singh (Mombasa)
Pistes et indices australiens	
ADJ-AU-01 Carnet de MacWhirr	Cowles ou Dodge (Sydney)
Entretien A. Cowles ou Dodge	Cowles ou Dodge (Sydney)
Entretien Robert B.F. Mackenzie	Robert B.F. Mackenzie (Port Hedland)
Rumeurs de Darwin	Darwin
Entretien Toddy Randolph	Cie Maritime Randolph (Darwin / Port Hedland)
ADJ-AU-02 Extrait du livre de comptes de la Compagnie Randolph	Cie Maritime Randolph (Darwin / Port Hedland)
Rumeurs de Cuncudgerie	Pub à Cuncudgerie
À la recherche de Bill Buckley	Muldoon le Cinglé
ADJ-AU-03 Accident minier	Presse
ADJ-AU-04 Des travailleurs disparus à la limite du grand désert	Presse
ADJ-AU-05 La cité souterraine	Presse
Merveilleuses Intelligences	Boutique Mortimer Wycroft
ADJ-AU-06 Entretien Jeremy Grogan	Jeremy Grogan, au camp de mineurs
Entretien avec les Kooris capturés	Le Grand Désert
ADJ-AU-07 Notes à tous les Acolytes	La Cité sous les Sables
Dieux de la Réalité	Manuscrit Huston
Un dossier rempli de plans et de notes	Bureau de Huston
ADJ-AU-08 Lettre de Penhew	Bureau de Huston
ADJ-AU-09 à 23 Aide jeu pour la fausse piste Rêve de Bunyip	Presse
Pistes et indices chinois	
ADJ-SH-01 Extrait des registres du Ho Fong	Ho Fong Import

Livres cryptiques de Hsan. Brady lui a raconté l'histoire de l'expédition Carlyle (cf. Aide de jeu SH-02 « Le Témoignage de Brady » p. 55).

Rappel chronologique : Elias arrive à Hong Kong le 17 Septembre 1924 de Mombasa, puis part à Shanghai, qu'il quittera avec les sbires de Ho Fong sur le dos le 4 octobre afin de rallier l'Égypte.

Clore la campagne ici

Dans les versions initiales de la campagne, la fin se déroulait en Chine avec le lancement de la fusée. Comme vous avez pu vous en rendre compte, même si la fusée n'est pas partie, il reste du travail, surtout si les investigateurs ont raté l'une des autres destinations. En effet, les événements sur place ont pu amener à une ouverture restreinte du Portail, ou bien les cultes présents pourront relancer un projet mondial.

Notes sur la fusée : si les investigateurs ne se sont pas encore rendus au Kenya ou en Australie, le décollage de la fusée n'est pas prévu. La fusée est encore en phase de construction, des tests de réacteurs de fusée sont en cours... S'ils se rendent sur l'Île du Dragon Gris, optez plutôt pour un rituel de mort ou de reproduction.

En ce qui concerne Nyarlathotep, la disparition de Sir Aubrey ne sera pas vraiment une perte. Il n'en est pas de même de Ho Fong, qui sera un intermédiaire plus difficilement remplaçable. Si l'Île du Dragon Gris est détruite ou « stérilisée », un nouveau Plan devra être mis en place, et là les conditions favorables pour le Dieu Noir mettront des années avant de se reproduire. En attendant que les étoiles soient à nouveau propices, ce sera le moment de faire croiser les vies des investigateurs avec celle de Carl Stanford (un séide de Cthulhu qu'ils pourront croiser à Shanghai) ou d'imaginer un rôle nouveau au Rejeton.

Finir à Shanghai

L'échec du rituel du Grand Portail peut être provoqué par une multitude de moyens. En voici quelques-uns parmi les plus évidents. Les joueurs ne manqueront pas d'en imaginer d'autres.
La méthode la plus simple et la plus efficace consiste à retarder ou avancer le chronomètre de Sir Aubrey de 10-20 minutes,

Mène à...	Importance
Ayers Rock, Le Grand Prêtre de la Chauve Souris des Sables	Haute
culte de la Chauve-souris, ruines de l'Australie Occidentale, etc.	Secondaire
Arthur MacWhirr à Port Hedland, environs de la Cité de la Grande Race	Secondaire
Pr. David Dodge, à Sydney	Secondaire
Compagnie Maritime Randolph	Secondaire
Livraisons à Compagnie Maritime Randolph	Haute
artefacts égyptiens envoyés à la Compagnie Randolph	Haute
Désert de L'Australie Occidentale	Haute
Livraisons à la Compagnie Maritime Randolph	Haute
Alerte sur les attaques près de la Cité	Haute
Robert B.F. Mackenzie (Port Hedland)	Secondaire
Position de la Cité de la Grande Race	Secondaire
Les Kooris du Grand Désert de Sable adorent un dieu Chauve-Souris, le Grand Désert de Sable abriterait une fabuleuse cité, Johnny Bigbush, la Compagnie Maritime Randolph	Facultatif
Johnny Bigbush, Fondation Penhew, symbole du culte de la Chauve-Souris	Haute
Londres : Livraisons à la Fondation Penhew ; Australie : Livraisons Mortimer Wycroft, étrange appareil, à Cuncudgerie, en passant par Port Hedland ; Shanghai : Livraisons à Ho Fong Import	Haute
Incident minier dans l'est, les Slattery, John Carver (Huston) et Mortimer Wycroft, énormes oiseaux, Cité sous les sables, Dave le Gallois, À la recherche de Bill Buckley	Haute
Horrible créature près des Chutes du Dingo	Secondaire
Mortimer Wycroft, Dave le Gallois	Facultatif
John Carver (Robert Huston)	Facultatif
Le Grand Désert de Sable	Facultatif
La Grande Race de Yith	Secondaire
John Carver	Secondaire
La Cité sous les Sables, un Être étrange qui sait tout, le retour du Père de Toutes les Chauves-Souris	Secondaire
Lignards, Robert Huston	Haute
Australie : Montagne du Vent Noir, Muldjewangk, Kadaitcha ; Shanghai : Île du Dragon Gris	Haute
Appareillage très sophistiqué	Secondaire
Shanghai : Aubrey Penhew	Haute
Rêve de Bunyip	Facultatif
Équipement minier à Mortimer Wycroft (Cuncudgerie)	Haute



Li Wen-Cheng

(Indépendant/neutre)

Originaire de la région de Kiangsu, c'est le quatrième fils (22 ans) d'un fermier raisonnablement aisé. Grand, svelte et au port distingué parlant anglais avec un léger accent (ses fautes le plongent dans une grande gêne), il porte les cheveux plaqués sur les côtés et un costume sombre au col montant, toujours impeccable.

Le grand système chinois des concours impériaux a été aboli l'année de sa naissance. Aussi, pour obtenir une éducation technique occidentale, Li s'est converti au christianisme et s'est inscrit dans un pensionnat méthodiste. Mais quand il a annoncé sa foi sincère pour le Christ à son père, confucianiste fervent, celui-ci a arraché le crucifix qui trônait parmi les dieux de la maison et déshérité son fils indigne. Li est maintenant sans famille et simple assistant bibliothécaire sous-payé de l'Université Méthodiste. Il passe (auprès de McChum, par exemple) pour un garçon amical, intelligent, travailleur et honnête. Il connaît bien Shanghai même s'il n'apprécie guère cette cité du vice et du péché. Si les investigateurs sollicitent ses services et souhaitent l'aide d'un érudit ou d'un traducteur, Li pourra les diriger vers le Musée de Shanghai. Vous pourriez susciter quelques situations cocasses en opposant la soif d'informations des investigateurs à la rectitude de Li.

Li Wen-Cheng
Jeune Chrétien et Bibliothécaire

Niveau : ordinaire
(cf. tableau p. **306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou p. **206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	65

Compétence spécifique (ou spéciale)

Foi et Ténacité	70%

Compétences

Athlétisme	45%
Baratin	25%
Bible	60%
Bibliothèque	45%
Crédit	10%
Discrétion	25%
Médecine	20%
Négociation	10%
Premiers Soins	35%
Sciences de la vie : biologie	15%

ce qui décale d'autant ses incantations et l'envoi de la fusée. Le chronomètre est celui de la Dame Noire. Si les incantations ou l'explosion de la fusée ne sont pas exactement en phase avec le point culminant de l'éclipse totale, elles n'apportent plus rien au rituel et celui-ci échoue.

Malheureusement, Nyarlathotep est un dieu prévoyant et il pourrait prévenir Sir Aubrey de ce stratagème quand il remonte son chronomètre chaque jour après l'heure du déjeuner. Les investigateurs devront avoir de la chance. Chacun d'entre eux doit réussir un test de Volonté pour que cette ruse aboutisse.

Si vous le désirez, le journal de Sir Aubrey souligne cette nécessité de coordination simultanée entre tous les sites. Si le chronomètre est détruit plusieurs jours à l'avance, la Dame Noire peut aller en chercher un autre qui sera protégé par des dizaines d'adorateurs. En revanche, si le chronomètre disparaît le jour même du rituel, Sir Aubrey n'a plus d'autre recours que la prière.

Si la bombe est jetée dans le puits de lave, la chaleur intense et la pression la font exploser après 1D4 minutes. l'Île entière est soufflée et la zone radioactive qui la remplace perdure jusque dans les années 70. Les investigateurs risquent de ne pas y survivre mais leur attaque suicide extermine bon nombre des adorateurs et détruit la fusée. Les projets de Nyarlathotep sont réduits à néant.

Si les poutrelles qui soutiennent la fusée sont sectionnées (FOR 50, un homme seul pour faire les entailles nécessaires en trois minutes), la fusée tombe dans la lave. Elle monte en puissance normalement et se précipite contre le plafond toujours en place, ce qui détruit le missile. La destruction de la fusée diminue les chances de réussite du Grand Rituel, mais Nyarlathotep peut encore l'emporter. Les débordements de lave et l'explosion de la fusée tuent tous les occupants de la caverne.

Si les poutrelles ne sont qu'à moitié entaillées, elles cèdent après quatre minutes. La fusée finit donc par tomber dans la lave et tout se passe comme expliqué ci-dessus.

Le système de déclenchement du missile peut être détruit d'un coup de marteau ou déréglé intérieurement (réussite de Bricolage ou d'Électricité), ce qui interdit tout départ de la fusée.

Le volcan lui-même peut être détruit par une grande quantité d'explosifs chimiques, au moins 1D10+15 tonnes de dynamite ou 8 tonnes de nitroglycérine, des volumes difficilement manipulables. Bien sûr, si les investigateurs disposent de canons de marine, ils peuvent faire le travail à distance. Raser le volcan demande 60 obus de 350, 300 obus de 200 ou 1 000 obus de 125. Seul le Capitaine Isoge peut obtenir rapidement une frappe militaire de cet ordre. Un simple accord de ses supérieurs suffit puisque l'Île n'est revendiquée par aucune nation.

Aucun bombardier n'est en mesure d'atteindre l'Île du Dragon Gris ce jour-là, et les porte-avions n'existent pas encore.

Des explosifs ou un bombardement risquent d'activer la bombe au radium de Sir Aubrey, ce qui balaye alors l'Île comme indiqué plus haut.

Visiter Shanghai

Comme en Égypte, les investigateurs devront engager un guide ou s'exposer à toutes sortes de mauvaises surprises. Libre à vous de développer vos propres intrigues secondaires et de renforcer ainsi leur détermination contre le culte. Li Wen-Cheng représente un guide typique de l'époque, voir ses caractéristiques ci-contre.

Au Tigre Trébuchant

Au nord-est du confluent du Whangpoo et du Soochow, tout un quartier de bars, tripots et bordels tire profit des docks et usines de la concession américaine. L'enseigne du Tigre Trébuchant (10, Lantern Street) est rédigée en anglais et en chinois et arbore l'image d'un tigre soûl trébuchant sur une pierre. C'est là que Jackson Elias a rencontré Jack Brady et appris le secret qui lui a coûté la vie. Si les investigateurs n'ont pas trouvé la boîte d'allumettes qui doit les mener là, ce bar peut figurer sur une liste d'établissements où les renseignements s'échangent contre finances, une liste que leur guide aura obtenue auprès d'amis étudiants appartenant à un groupe politique clandestin.

Le Tigre Trébuchant se compose d'une salle unique et d'un urinoir, deux vastes pièces sombres et sales. Des affiches de chanteuses ou starlettes chinoises, verdâtres et magenta, décorent les murs. La lumière est à la fois crue et insuffisante. Des décennies de tabagie et d'imprécisions autour des crachoirs ont transformé l'atmosphère en bouillon de culture et les investigateurs médecins ne pourront s'empêcher de penser à la tuberculose.

Le patron/barman, Fergus Chum, est un homme taciturne, un métis trapu de Chinois et d'Écossais que ses clients occidentaux appellent McChum. Il est né à Shanghai et garde les yeux ouverts et la bouche close. Ses doigts, comme ceux de ses clients, sont jaunis par la nicotine des cigarettes fumées à la chaîne.

McChum a une dette envers Jack Brady qui lui a sauvé la vie lors d'une rixe au Tigre Trébuchant. Il sait que Brady ne veut pas qu'on le retrouve. Quand on l'interroge à son sujet, il répond : « Pas vu lui longtemps. Peut-être quitté Shanghai ». Si son interlocuteur lui suggère aimablement qu'un peu d'argent pourrait

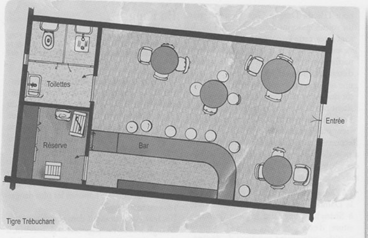
Sciences formelles : chimie	15%
Sciences formelles : physique	25%
Sciences occultes	05%
Vigilance	40%

Langues

Langue maternelle (Mandarin)	65%
Anglais	35%

Combat

• Armes : Foi naïve, énergie et espoirs illimités.



Tigre Trébuchant

stimuler sa mémoire, il acquiesce. Mais McChum n'est pas bon marché. « Jack Brady a sauvé ma vie », jure-t-il, « ici, dans ce bar. Vraiment ». 1D20+10 dollars mexicains apaisent sa conscience et il baisse la voix pour expliquer : « Jack Brady parti pour Rangoon. Il a un gros coup là-bas avec Charlie Grey - ils vendent fusils, je crois. Charlie Grey très riche - très puissant, là-bas ».

L'histoire est convaincante. Une vérification auprès du consulat britannique à Shanghai ou, par télégraphe, auprès des représentants britanniques ou américains en Birmanie, confirme l'existence d'une société Charles Grey à Rangoon exerçant le commerce des armes. M. Grey, un autre ami de Brady décidé à le couvrir, répond éventuellement par télégramme que Brady a travaillé quelques mois pour lui fin 1925. Il pense qu'il est parti livrer des armes à un certain - Sacasa, Sandino ? - au Nicaragua ou au Guatemala. Il ne sait rien de plus. Ce mensonge convaincant, adapté à l'époque et à la situation, permet de mettre fin aux recherches que pourraient entreprendre les adorateurs s'ils tombent sur la boîte d'allumettes du Tigre Trébuchant à New York. Mais si le culte a dû s'intéresser à ce bar, il le surveille peut-être encore - à vous d'en décider.

Conséquences de la rencontre

En confiant ce qu'il sait aux investigateurs, McChum leur confie aussi sa vie. Il a déjà été repéré par le culte qui ne lui a pas accordé d'importance. Les informations qu'il détient suffiraient pourtant à le faire tuer le jour même si le culte en avait connaissance. McChum constitue donc un allié de valeur mais qui n'accorde pas facilement sa confiance. Il entend tout, sourit vaguement, ment comme il respire et ne révèle rien. En revanche, il apportera son aide à Jack Brady sans hésiter.

Si les investigateurs sont assez naïfs pour se rendre à Rangoon sur la seule foi des mensonges de McChum, faites-leur bien comprendre une fois sur place qu'ils ont gaspillé des semaines et des centaines de dollars en pure perte. Charlie Grey soulignera la chose en ricanant de la manière la plus antipathique et condescendante qui soit.

Interrogé sur Jackson Elias, McChum hausse les épaules. Même une photo du défunt ne lui rappelle rien. Il a dû le voir à plusieurs reprises, mais il n'était rien d'autre qu'un client parmi d'autres discutant avec Brady. « Beaucoup de gens viennent ici, ami. Désolé. »

Ce que McChum sait vraiment

Si les investigateurs se risquent à tout dire à McChum, s'ils organisent un rendez-vous privé pour lui montrer ces objets et ouvrages du Mythe qu'aucun adorateur n'oserait jamais montrer à des étrangers, s'ils lui expliquent tout ce qu'ils savent sur la mort d'Elias, il se peut alors qu'il se confie à eux. Il sait pas mal de choses mais ne se décide pas facilement à parler. S'il le fait, il risque sa vie et elle n'est pas si désagréable.

- **Jack Brady :** McChum ne sait pas où se trouve Brady mais il le soupçonne d'être toujours à Shanghai où il a beaucoup d'amis. Si Brady a préféré ne rien lui dire, c'est plus pour protéger son ami que lui-même.
- **Ho Fong :** McChum sait que Ho Fong dirige l'ordre de la Femme Boursouflée à Shanghai et peut-être aussi dans toute la Chine. C'est un homme très dangereux. Il a beaucoup de relations dans la colonie internationale et les autorités chinoises ne peuvent rien contre lui. Sa maison ressemble à une forteresse.
- **L'Île du Dragon Gris :** À peu près tous les mois, des jonques quittent Shanghai



Fergus Chum « McChum »

(Allié)

Fergus Chum est le patron du Tigre Trébuchant. C'est un homme taciturne, un métis trapu de Chinois et d'Écossais que ses clients occidentaux appellent McChum. Il est né à Shanghai (il y a 40 ans) et garde les yeux ouverts et la bouche close. Il ne fait confiance à personne et n'acceptera de parler que si on lui montre de nombreux signes de confiance. Ses doigts, comme ceux de ses clients, sont jaunis par la nicotine des cigarettes fumées à la chaîne.

Fergus « McChum » Chum
Patron du Tigre Trébuchant

Niveau : supérieur
(cf. tableau p. **306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou p. **206** de la 6e édition française).)

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	35

Compétence spécifique (ou spéciale)

Douter de son interlocuteur	60%

Compétences

Athlétisme	60%
Baratin	75%
Comptabilité	25%
Conduite	15%
Crédit	20%
Discrétion	10%
Droit	20%
Mythe de Cthulhu	05%
Négociation	65%
Persuasion	35%
Psychologie	55%
Sciences occultes	15%
Vigilance	45%

Langues

Langue maternelle (Mandarin)	65%
Anglais	25%
Japonais	20%

Combat

• Couteau de Combat Dégâts 1D4+2	50%
• Bagarre	60%



Ho Fong

(Ennemi)

Ho approche la soixantaine (57 ans) ; c'est un petit gros d'apparence aimable. Il porte un costume de lin blanc mal coupé et fume des cigarettes aromatiques roulées dans un papier sombre.

Il ne faut pas se fier à ce masque dont se pare le plus cruel membre de l'ordre de la Femme Boursouflée, qui est un maître dans l'art de l'hypocrisie - ce qui fait qu'il possède une presse publique irréprochable.

Dès que les investigateurs sont jugés comme une menace sérieuse, Ho fera tout pour se débarrasser d'eux et enverra ses sbires les tuer.

Phrases types

« Je suis un homme d'affaires respectable ayant fait fortune dans l'import/export. »

« Pour obtenir ces informations, je me dois de briser le secret de mes clients. Vous conviendrez en faire de même bien-sûr. »

« Vous sentez ces picotements dans votre main ? Étrange puisque la voici. » (il exhibe la main coupée de la victime sous l'emprise de la drogue)

Ho Fong
Grand Prêtre de l'ordre de la Femme Boursouflée, riche marchand

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70%
CON	13	Endurance	65%
DEX	12	Agilité	60%
FOR	7	Puissance	35%
TAI	10	Corpulence	50%
ÉDU	12	Connaissance	60%
INT	19	Intuition	95%
POU	21	Volonté	99%

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	23
Points de magie	32
Santé Mentale	0

Compétence spécifique (ou spéciale)

Jouer de ruse et de malignité pour l'Ordre	75%

Compétences

Athlétisme	80%
Baratin	60%
Comptabilité	75%
Crédit	95%
Discrétion	90%
Mythe de Cthulhu	45%
Négociation	80%
Persuasion	55%
Poisons	60%
Psychologie	50%

pour l'Île du Dragon Gris. Dominée par un volcan endormi dans une région où ils sont rares, cette île côtière tire son nom des vapeurs ou fumées grisâtres qui s'élèvent parfois à son sommet. On dit qu'il s'y passe d'étranges choses et les pêcheurs pris dans une tempête préfèrent risquer leur vie plutôt que de s'y réfugier. Certains navires visitent régulièrement l'Île et le yacht de Ho Fong en fait partie. McChum pense qu'il vient y diriger les cérémonies du culte.

Reconnaissances : Par deux fois, « quelqu'un » a payé des pêcheurs pour explorer l'Île. Les deux bateaux et leurs équipages ont disparu sans laisser de traces.

- **La Dame Noire :** Un grand yacht à vapeur, la Dame Noire, accoste de temps à autre à Shanghai pour faire le plein de nourriture, d'eau, etc. Son équipage dépravé semble entièrement constitué de dégénérés (« Des faces de crapauds. Oui, ami. »). McChum pense que ce navire vient de l'Île du Dragon Gris et qu'il est utilisé par les adorateurs. Il navigue pourtant sous pavillon britannique et son propriétaire est un Anglais, Alfred Penhurst. Personne ne l'a jamais vu. Il doit être très riche pour posséder un bateau si luxueux et affreusement perverti pour employer un équipage aussi terrifiant.

L'insistance des investigateurs auprès de McChum peut exciter la curiosité des agents de Ho Fong, d'Isoge Taro ou de Lin Tang-yu (cf. p. 38, 71 et 73 pour les motivations de ces gentlemen). Mais, logiquement, ces agents et hommes de main devraient bien finir par tomber les uns sur les autres, ce qui va sans doute susciter pas mal de cadavres dans les environs des investigateurs. Si vous désirez impliquer la police de Shanghai dans cette affaire, une enquête pour meurtre justifiera à merveille son entrée en scène.

Ho Fong

Sous sa brillante couverture d'homme d'affaires, Ho Fong étend ses tentacules de terreur aux quatre coins de la planète. Les investigateurs le perceront-ils à jour avant qu'il ne soit trop tard ?

Ho Fong possède une dizaine de grands entrepôts en Extrême-Orient ; celui de Shanghai est situé rue Kaoyang, pas très loin du Tigre Trébuchant. La réputation publique de Ho Fong est irréprochable, un monstre de respectabilité. S'il accepte les remerciements en liquide et fraude un peu sur ses impôts et souscriptions, c'est pour que ses pairs ne le prennent pas pour un faible d'esprit. C'est, en fait, le Grand Prêtre de l'ordre de la Femme Boursouflée, un des hommes les plus dangereux du monde.

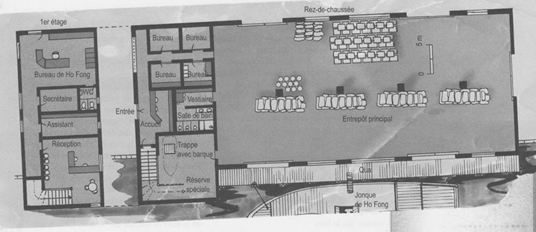
Ses bureaux se trouvent dans son entrepôt de Shanghai. Si les investigateurs le demandent, il ne peut les recevoir le jour même et un subalterne leur fixe rendez-vous pour le lendemain. Ce dernier les fait filer jusqu'à leur retour s'il n'est pas satisfait des raisons qu'ils ont données pour voir le grand homme.

(Les bureaux de Ho Fong sont décrits ci-contre. Les compétences, caractéristiques et descriptions du Grand Prêtre et de ses sbires sont réunies ci-contre).

Ho approche la soixantaine ; c'est un petit gros d'apparence aimable. Il porte un costume de lin blanc mal coupé et fume des cigarettes aromatiques roulées dans un papier sombre. Il offre thé et cigarettes aux investigateurs et se soucie de leur confort. Il parle du climat de Shanghai, de son histoire, géographie et autres sujets anodins pendant quelques minutes. Il se montre extrêmement poli et conciliant. Si un des investigateurs affiche des croyances chrétiennes, Ho exhibe une foi identique.

Le bureau est grand, soigneusement tenu mais spartiate - c'est un lieu de travail. Le fracas étouffé des entrepôts et docks alentour couvre le ronronnement des ventilateurs au plafond. Un cercle de fauteuils avec têtières de dentelle





occupe une extrémité de la pièce. Des tables basses accueillent service à thé, cendriers, etc.

Ho Fong ne donne aucune information précise. Interrogé sur la destination des expéditions de la Fondation Penhew à Londres ou d'Ahja Singh à Mombasa, il explique qu'un de ses employés pourrait consulter les registres mais qu'il aimerait d'abord savoir en quoi le renseignement justifie un si long voyage. Pourquoi ne pas s'en enquérir par lettre ou télégramme ? « Allons, messieurs », ajoute-t-il avec une parfaite sincérité, « si je dois me confier à vous - et donc trahir un peu la confiance de mes clients, vous l'admettrez - il faut bien que vous fassiez de même ». Une réussite de Psychologie suggère seulement que ces questions doucereuses sont le fait d'un bon joueur de poker.

Sur une réussite de Persuasion, le porte-parole des investigateurs réussit à convaincre Ho Fong des motifs prétendus de son enquête. Si ceux-ci n'ont rien d'inquiétant et ne contredisent pas ce que le culte sait déjà (on a pu, par exemple, repérer leur rencontre avec McChum au Tigre Trébuchant), Ho Fong oublie l'équipe.

Si les investigateurs se confient à Ho Fong, ils sont en danger dès la tombée de la nuit. Les adorateurs s'acharnent sur le groupe nuit après nuit, bien décidés chaque fois à tuer les survivants de la nuit précédente. Pour leur échapper, les investigateurs doivent absolument s'enfuir de Shanghai, quitte à y revenir en secret si nécessaire.

Les investigateurs pourraient s'intéresser à la maison de Ho Fong, à son entrepôt rue Kaoyang et à son yacht (ancré près de l'entrepôt).

L'entrepôt de Ho Fong

Ce grand bâtiment de briques se trouve sur la rive nord du Whangpoo. Une réussite de Trouver Objet Caché signale qu'il est, au moins en partie, bâti sur pilotis. Le toit, très pentu, est couvert de tuiles. Cinq grandes doubles portes ouvrent sur le vaste volume de la partie marchandises. En façade, le bâtiment se subdivise en deux niveaux de bureaux.

Toutes les fenêtres sont placées à plus de deux mètres du sol et protégées par une grille de fer (FOR 35). La nuit, toutes les portes (FOR 23) sont cadenassées de l'intérieur (des cadenas facilement crochetables de FOR 15). Elles sont ouvertes pendant les heures de travail (de 6 à 18 h, et pour les arrivées ou départs de certains bateaux). Trente hommes travaillent là tous les jours, dimanches exceptés. Ils sont tous chinois et appartiennent à l'ordre de la Femme Boursouflée. Les bureaux sont ouverts de 7 à 18 h. Quand l'entrepôt est fermé, six gardes patrouillent à l'intérieur, des experts en arts martiaux. Les intrus capturés sont interrogés par Ho Fong et son assistant avant d'être sacrifiés à la Femme Boursouflée. Si un ou deux indésirables meurent au cours du combat, personne ne s'en soucie. Le chef des gardes possède la clé qui permet de déverrouiller les portes arrière.

Le facteur

Si les investigateurs observent les alentours de Ho Fong Import, ils peuvent apercevoir le facteur qui dessert l'entrepôt. S'il est interrogé, il se souvient avoir distribué quelques lettres destinées à « Alfred Penhurst, à bord de la Dame Noire » mais adressées « aux bons soins de Ho Fong Import ». A la poste centrale de Shanghai, les employés du tri ou de la poste restante ne se souviennent pas de courrier adressé à la Dame Noire.

Les bureaux

Le premier étage est strictement utilitaire et ne contient rien d'inhabituel. Les bureaux, chaises et dessertes sont simples et de bonne facture. Si les investigateurs empruntent l'escalier, ils remarquent, sur une réussite de Trouver Objet Caché, que certaines marches branlent (point A sur le plan).

Sur les étagères du bureau personnel de Ho Fong sont rangés cartes de navigation (dont la meilleure carte disponible de l'Île du Dragon Gris), guides ferroviaires et maritimes,

Sciences de la vie :	
- histoire naturelle	60%
- pharmacologie	35%
Archéologie	25%
Sciences occultes	05%
Vigilance	65%

Langues

Langue maternelle (Mandarin)	95%
Anglais	60%
Chinois Classique	75%
Français	30%
Néerlandais	30%
Japonais	50%

Combat

• Couteau de Combat Dégâts 1D4+2	80%
• Faucille du Culte Dégâts 1D4+3	80%
• Bagarre	65%

Note : Ho garde toujours un couteau de combat dissimulé sur lui, mais il préfère les méthodes plus lentes et subtiles. La ruse et l'intelligence de cet adepte des drogues et poisons en font un individu particulièrement dangereux.

• **Sortilèges :** Contacter Nyarlathotep, Contacter un Profond, Étreinte de Cthulhu, Invoquer un Byakhee, Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse, Lame de Fond, Mains de Colubra, Poudre d'Ibn-Ghazi

répertoires, codes douaniers, documents comptables, registres, recueils de coupures de presse et autres documents - chinois pour la plupart. Quatre meubles classeurs regorgent de paperasse. Un coffre-fort sur pied (FOR 55) peut être crocheté sur une réussite simple. Il renferme 1D6 x 100 dollars d'argent mexicains, 1D6 x 100 billets de 5£, deux lettres de change négociables pour 77 000 yens japonais et 30 pièces d'or de 20 dollars U.S.

Extrait des registres de Ho Fong Aide de Jeu SH-01

Utilité de ce document : Ce registre cite Stanford et le Capitaine du Vent d'Ivoire, Torvak, si les investigateurs n'avaient pas encore fait le lien.

Conseil sur l'utilisation des registres

Pour des conseils sur l'utilisation des registres, reportez-vous à l'Aide de jeu ADJ-NY-17, page 56

Les investigateurs trouvent peu de preuves nouvelles dans les dossiers et registres. Ho Fong envoie et reçoit, entre autres, des articles de la Fondation Penhew (Londres) et d'Ahja Singh (Mombasa) - des « objets d'art » surtout et quelques « écrits ». Ce même type de cargaison est aussi expédié à Tokyo et Rio de Janeiro. Le fichier mentionne de l'équipement minier adressé à un certain Mortimer Wycroft, Cuncudgerie, Australie Occidentale.

L'aire de stockage

Plusieurs rangées de piliers de soutènement en bois s'élèvent jusqu'au plafond. Les piles de poissons salés, cordages de chanvre, copra, boîtes de conserve, sacs de riz, caisses et briques de thé, porcelaine, herbes séchées, pièces détachées, bois rares, etc. encombrent presque tout l'espace. Les tests de Trouver Objet Caché reçoivent un malus de -25% dans ce chaos, de même qu'Écouter les jours de pluie. La nuit, le faible éclairage électrique suspendu est coupé. Seule une table placée devant l'entrée de la réserve spéciale est éclairée. C'est là que les six gardes bavardent et tuent le temps au mah-jong, craps ou fantan. Toutes les heures, deux d'entre eux patrouillent dans l'entrepôt avec des torches électriques et vérifient qu'aucune porte n'a été forcée. Ils incluent la porte principale dans leur ronde, mais Ho n'aime pas qu'on approche de son coffre. Ses propres adorateurs fanatiques ne font pas exception et il leur est interdit d'accéder à l'étage sans de bonnes raisons.

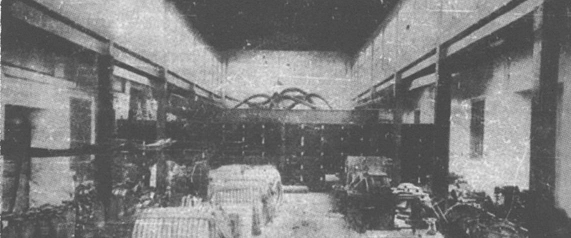
La réserve spéciale

Ho enferme ici les objets du Mythe qui passent entre ses mains. Les gardes bavardent, crachotent ou ronflent devant la solide porte de fer de la réserve (FOR 75).

Comptes 1924/1925

Aide de Jeu SH-01 - Extrait des registres de Ho Fong (cf livret annexes pour la version complète)

Fraternité	Vecteur de transport	Piste	Destinations des marchandises
L'ordre de la Femme Boursouflée	Ho Fong Import, Dame Noire, Vent d'Ivoire	ADJ-SH-01	Londres : Fondation Penhew Égypte : Omar Shakti Kenya : Ahja Singh (Mombasa) Australie : Cie Maritime Randolph (Darwin/Cuncudgerie)



Entrepôt de Ho Fong

La serrure à pêne dormant, excellente, ne peut être crochetée que sur une réussite de Métier : serrurerie à -20%.
Une réussite d'Intuition suggère que la partie faible de l'escalier au premier étage correspond peut-être à quelque réparation incomplète. De fait, marches et contremarches ne sont pas fixées et peuvent être délogées en douceur. Il ne reste plus aux investigateurs qu'à se laisser tomber dans la réserve pour examiner son contenu tout à loisir.
Il existe une troisième issue. Le point B du plan correspond à une trappe de fer (deux battants d'un mètre sur deux, FOR 55) ; elle ouvre sur l'eau et les pilotis au-dessous. Les verrous ne peuvent être actionnés que de l'intérieur. Suivant la marée, la trappe est à un ou quatre mètres au-dessus de l'eau. Un palan permet de descendre des caisses dans les petites embarcations amarrées au pilotis. Ho fait suivre ce chemin aux objets qui ne peuvent pas quitter son entrepôt au vu de tous.
La réserve spéciale contient des objets divers - la liste exacte est laissée à votre appréciation - statues de dieux, frises de pierre, peintures inspirées par le Mythe, etc. Les documents sur papier sont soigneusement protégés de l'humidité de Shanghai. Il n'y a rien de magique ni aucun ouvrage du Mythe. Plusieurs articles particulièrement repoussants sont susceptibles de perturber les observateurs (0/1D4 points de SAN). L'essentiel de la collection relève de l'antiquité chinoise, mais des réussites de Sciences humaines : archéologie permettent aussi d'identifier des pièces japonaises, indiennes, africaines ou polynésiennes. Certaines des cultures d'origine sont strictement inconnues.

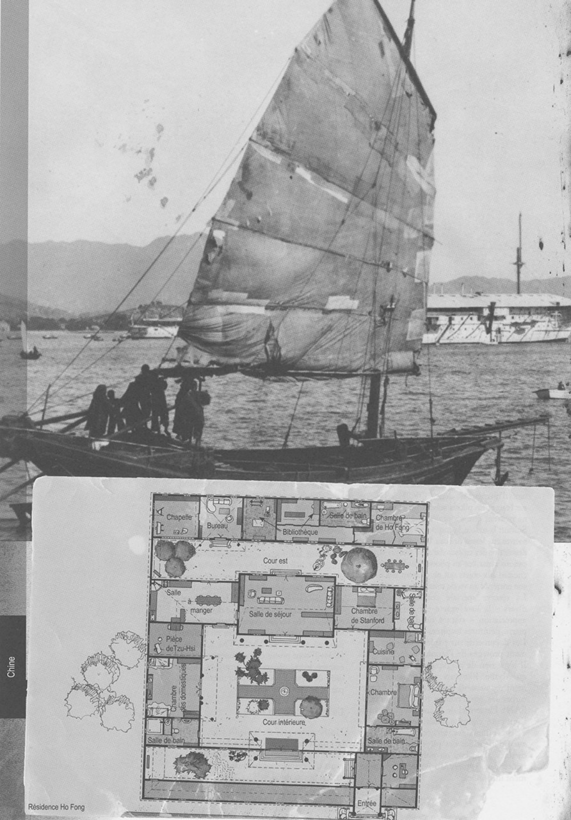
Six petites caisses étiquetées « AP » présentent un certain intérêt. Elles contiennent des pièces détachées pour la fusée de Sir Aubrey. Pour en reconnaître l'usage, il faut les déballer complètement, les examiner soigneusement et, surtout, réussir un test de Sciences formelles : physique malgré un malus de -50%.
La plupart des autres caisses comportent une adresse. A vous de les définir et de les utiliser comme points de départ pour d'autres scénarios. Voici quelques exemples éventuellement utilisables : H.A. Wilcox, 7 Thomas Street, Providence, Rhode Island, U.S.A. (*L'Appel de Cthulhu*) ; M. Whateley, poste restante, Dunwich, Massachusetts, U.S.A. (*L'Abomination de Dunwich*).

Le yacht de Ho Fong

Cette vaste jonque motorisée et soigneusement entretenue, la Généreuse Déesse, est amarrée à proximité de l'entrepôt. Ho a réussi à lui obtenir un pavillon britannique, ce qui exclut toute inspection des différentes factions gouvernementales chinoises, un privilège bien utile pour un bâtiment qui ne navigue que dans les eaux chinoises. Ho l'utilise essentiellement pour le service du culte. À quai, le yacht ne renferme rien qui soit lié au Mythe. Des adorateurs (1D4+2) sont postés en permanence à bord ; comme leurs collègues de l'entrepôt, ils ont ordre de capturer les intrus pour interrogatoire, pas de les tuer sur-le-champ.

La maison de Ho Fong

Ho Fong vit près de la vieille ville, hors de la juridiction de la Colonie Internationale et à l'abri de l'efficacité de sa police. Les murs d'enceinte sont haut de quatre mètres et les portes bien solides (FOR 95). Les



Résidence Ho Fong

uns comme les autres sont surmontés de pointes, verre brisé et fils barbelés pour dissuader les voleurs et fouineurs (les tests de Volonté ou Athlétisme des investigateurs qui veulent franchir l'obstacle sont réduits de -20%).

La maison s'organise autour de deux cours. La cour extérieure, derrière le portail d'entrée, dessert cuisines, quartiers des domestiques, réserves, etc. Quant à Ho Fong, il vit dans les pièces luxueuses qui bordent la cour intérieure. Tous les toits de tuiles rouges sont pentus et glissants.

Les pièces de la cour extérieure

À peine meublées et dénuées de toute décoration, ces pièces montrent bien que Ho Fong n'est pas homme à partager sa fortune avec ses adeptes. 1D6+3 domestiques travaillent ou dorment dans cette partie de la demeure. Leurs misérables possessions comprennent quelques statuettes ou fétiches du Mythe ; l'idéogramme de la Femme Boursouflée apparaît souvent. Les investigateurs qui réussissent à fouiller le quartier des domestiques comprennent vite que ceux-ci sont aussi adorateurs.

La loge du portier

Le portier n'a jamais congé. Son travail consiste à admettre ou pas les visiteurs dans l'enceinte. Si les investigateurs lui semblent trop négligés, il refuse l'entrée à ces bandits aux yeux ronds. S'ils sont au contraire bien vêtus, il ne peut que les faire entrer. Un autre domestique les guide jusque dans un luxueux salon (où ils sont attentivement observés par des judas dissimulés).

Le salon

La pièce est meublée de banquettes et fauteuils magnifiques. Un domestique apporte le thé aux visiteurs légitimes. Deux superbes paravents ornent une extrémité de la salle ; un garde se tient derrière chacun. Si un investigateur regarde derrière l'un d'eux, le garde sourit et salue d'une courbette.

La salle à manger

C'est une pièce très luxueuse ; des investigateurs tentés par la cambriole pourraient ramasser 25 000$ rien qu'en porcelaine fine, paravents et tapisseries. Une réussite de Sciences humaines : archéologie établit l'authenticité du mobilier et sa valeur (rien qui ne concerne l'occulte ou le Mythe).

La bibliothèque

Elle abrite des centaines d'ouvrages : quelques exemplaires anglais, mais l'essentiel est rédigé sur rouleaux en chinois classique. L'antiquité de ceux-ci leur donne une grande valeur mais ils ne sont ni magiques ni liés au culte. Il y a 20% de chances pour que Ho ait laissé un de ces ouvrages du Mythe de Cthulhu sur la table de lecture. Pour plus de détails, voir « La Chapelle de la Femme Boursouflée », page 64.

La chambre de Ho Fong

Soies rares, marqueteries recherchées, meubles délicatement sculptés, lit énorme : la Chine Impériale dans toute sa splendeur. Quelques statuettes du Mythe en jade laiteux sont presque complètement éclipsées par cette débauche de richesse et il faut une réussite de Trouver Objet Caché pour les repérer.



Carl Stanford
(Ennemi)

Carl Stanford est un puissant séide de Cthulhu, que vos investigateurs ont pu rencontrer dans *Les Ombres de Yog-Sothoth* (Sans-Détour). Stanford n'est ici qu'un figurant qui ne doit pas devenir un élément essentiel de l'investigation, mais permet de montrer le lien qui existe entre l'ensemble des intervenants maléfiques qui existent à travers le monde - cet univers de sorciers est assez petit, et il est logique que les plus grands se connaissent, voire se côtoient. Si jamais les investigateurs ne connaissent pas Stanford, il n'est pas nécessaire de leur en dire plus, mais si vous l'intégrez à nouveau dans de futures aventures, les investigateurs se souviendront l'avoir rencontré ici.

Carl Stanford possède un petit visage rond, finalement assez banal mais totalement inoubliable. Il fait dans les 1m80 pour 80 kilos et semble avoir dans les 40 ans - alors qu'en fait il en a plus de 300. Ses cheveux bruns sont coupés court et il a un début de calvitie. Il porte de petites lunettes ovales - de près, on peut s'apercevoir que ce sont des verres blancs - et ne se départ que rarement de son chapeau mou ainsi que de sa canne-épée. Stanford se comporte comme un intellectuel et savant - qu'il est d'ailleurs à juste titre. Mais malgré son apparente

réserve, on ressent en sa présence une constante animosité et un grand dédain pour tous ceux avec lesquels il parle. Stanford est venu pour aider Ho Fong à retrouver *les Sept Livres cryptiques de Hsan*, et l'ouvrage restera sa mission principale - il ne participera pas au rituel sur l'île, car d'autres tâches lui sont confiées. S'il arrive à s'en emparer, il le remettra à Ho Fong avant de s'effacer en sa boite magique.

Carl Stanford : Immortel (?)
maître sorcier et fanatique

Niveau : supérieur
(cf. tableau **p. 306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou **p. 206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Points de magie	40
Santé Mentale	0

Compétence spécifique (ou spéciale)

Jouer les figurants intouchables	95%

Compétences

Athlétisme	15%
Baratin	85%
Bibliothèque	95%
Crédit	60%
Discrétion	80%
Mythe de Cthulhu	49%
Persuasion	90%
Astronomie	20%
Sciences humaines :	
- archéologie	75%
- histoire	55%
Sciences occultes	35%
Vigilance	45%

Langues

Langue maternelle (Anglais)	95%
Arabe	80%
Grec Classique	95%
Mandarin	80%

Combat

• Canne Épée	95%
Dégâts 1D6+2	
• Bagarre	35%

- **Sortilèges :** Tous ceux du livre des règles, plus d'autres à votre convenance.
- **Objets magiques** : Canne Épée emmagasinant les Points de Magie ; pour l'instant, en contient 60.



Ho Tzu-hsi
(Indépendant/neutre)

Ho Tzu-hsi est la fille de Ho Fong, mais contrairement à son père, cette jolie jeune fille (13 ans) n'est pas un ennemi mais une

La chambre de Carl Stanford

Si les investigateurs ont déjà rencontré Stanford dans de précédentes aventures, ils devraient être consternés par sa présence ici. Le puissant Cthulhu l'avait envoyé chercher les *Sept Livres cryptiques de Hsan* qui, selon certains rapports, étaient détenus par un érudit et collectionneur dégénéré, Lin Tang-yu. Jack Brady a volé l'ouvrage avant qu'il tombe entre les mains de Stanford et celui-ci le poursuit maintenant pour reprendre le rouleau. Il touche au but puisqu'il a capturé Choi Mei-ling, une jeune femme qui sait où demeure Brady.

Si les investigateurs surveillent la maison de Ho Fong, ils ont 50% de chance de repérer Stanford. Celui-ci détecte ce type de surveillance discrète sur simple réussite de Trouver Objet Caché. S'ils ne l'ont jamais rencontré, ils savent seulement qu'un Occidental vit chez Ho.

La chambre de Ho Tzu-hsi

C'est ici que vit l'unique enfant de Ho Fong, Tzu-hsi. Elle a définitivement perdu la raison après avoir assisté à la mort de sa mère lors d'une cérémonie obscène conduite par son père. Elle ne quitte jamais cette pièce. C'est une jolie jeune fille qui passe ses journées à fredonner presque sans bruit sur sa chaise. Elle refuse toute autre nourriture que les créatures vivantes, vers de terre, araignées, escargots et limaces que les jardiniers capturent pour elle. Les investigateurs qui pénètrent à l'improviste dans sa chambre la surprennent justement en pleine dégustation et perdent 0/1D6 points de SAN. Elle ne reconnaît plus personne hormis son père et elle est parfaitement incapable de donner le moindre renseignement.

La cour intérieure

Le jardin paraît inoffensif. Mais une réussite de Sciences de la vie : histoire naturelle permet d'identifier belladone, pavot et peyotl. Le bassin contient deux vives et quelques petites pieuvres australiennes veinées de bleu, réputées pour la virulence de leur venin. Tout ici sert à fabriquer des drogues et des poisons. Ce jardin est un des piliers de l'arsenal de Ho Fong.

Le pavillon

Un bouddha de bronze se dresse sous l'auvent du pavillon. Une réussite de Trouver Objet Caché décèle une fine jointure autour du cou de la statue. Si on donne deux tours à la tête du bouddha (elle ne tourne que dans le sens des aiguilles d'une montre), toute la statue coulisse sur la droite et dévoile un passage obscur. C'est l'entrée de la chapelle secrète de Ho.

La chapelle de la Femme Boursouflée

Une grille de fer (FOR 35) double la porte verrouillée (malus de -20% aux tests de Métier : serrurerie). Elle ouvre sur une salle carrée d'environ 4 mètres de côté. Le plafond, à 3 mètres, est un piège magique, un grand recruteur pour Ho Fong. Le Grand Prêtre est déjà fou, bien sûr, mais il ne regarde jamais ce plafond qui emporte les esprits dans un voyage sans retour.

Le plafond ondoyant

Les idéogrammes de la Femme Boursouflée y sont inscrits à grands traits de pinceau luminescents. Ils semblent animés d'un lent mouvement ondoyant. L'investigateur qui observe ces motifs pendant cinq rounds au moins ressent pour eux une attraction presque irrésistible. Sauf réussite d'un test sous INT+POU, son esprit se perd dans les méandres du dessin. La victime continue de regarder en l'air et on peut la déplacer comme une marionnette. Mais mieux vaut ne pas l'emmener hors de la pièce : quand les motifs ne sont plus en vue, l'esprit perdu dans la trame des idéogrammes n'a plus aucune chance de retrouver son corps.

L'esprit perdu comprend ce qui lui arrive, mais n'est pas en mesure de réintégrer son corps. Abasourdi, il suffoque sous l'avalanche d'énergie mentale émise par la collectivité torturée de ses compagnons d'infortune, une nuée d'esprits déments, eux aussi prisonniers des idéogrammes enchantés. Il y a de quoi devenir fou : il perd 0/1D4 points de SAN par round de captivité (1/1D4+1 si vous êtes d'humeur sévère). Une fois sa Santé Mentale réduite à zéro, il est définitivement prisonnier.

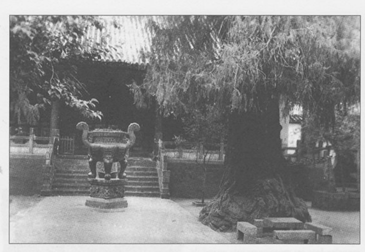
L'investigateur qui n'a pas réussi à se libérer par lui-même (test sous INT+POU raté) peut être secouru. Si un ou plusieurs de ses compagnons se laissent eux aussi emporter par les idéogrammes et réussissent un test de Volonté (un par investigateur), ils sont autorisés à unir leurs points de POU au sien pour un test commun. Si le résultat du D100 est inférieur ou égal à la somme des POU, tous les participants réintègrent leur corps.

Les personnages ne prennent conscience de cette possibilité de sauvetage qu'après la réussite d'un test de Mythe de Cthulhu ou d'Intuition. La tentative peut avoir lieu avant même le premier test de SAN.

Même si les esprits emportés par les idéogrammes réussissent ainsi à unir leur POU, les tests et pertes de SAN restent individuels.

La statue de la Femme Boursouflée

Cette représentation de l'avatar de Nyarlathotep est d'une facture exquise et effrayante (perte de 1/1D4 points de SAN). Haute de 2,50 m pour 450 kg, elle est coulée dans un alliage inconnu aux reflets bronze. Elle est invulnérable aux dommages physiques et



les attaques magiques (susceptibles d'endommager une statue, ce qui exclut « la Poigne de Nyogtha » par exemple) ne fonctionnent que si les Points de Magie de l'enchanteur l'emportent sur ceux de l'idole (test sur la Table de Résistance). Jusqu'à son maximum de 40, la statue reçoit de Nyarlathotep 2 Points de Magie par jour et absorbe ceux des victimes qui lui sont sacrifiées. Ho Fong dispose d'un sortilège spécial qui lui permet de drainer ces points de magie en touchant l'idole.

Les fragments d'os et les cendres des victimes sacrificielles couvrent le sol devant la statue.

Le buffet

Ce buffet chinois en teck (1,50 m de haut) est sculpté de monstres étranges et d'inscriptions mystérieuses. Les portes couvertes d'or martelé sont verrouillées mais peuvent être forcées (FOR 10). Ho Fong en conserve la clé sur lui en permanence, avec celle de la porte de la chapelle. Un piège à aiguille empoisonnée attend les crocheteurs de serrures. Une réussite de Métier : serrurerie ou Bricolage permet d'ouvrir la porte en toute sécurité, mais un échec déclenche le piège. Le poison de VIR 15 attaque la vue de la victime. Si elle réussit son test de CON, elle est temporairement aveuglée durant 1D6 minutes. Un échec se traduit par une cécité définitive. Le poison s'appelle l'Essence de Résignation Méditative.

Il doit être ré-appliqué sur l'aiguille tous les jours pour ne pas perdre son efficacité. Cinq fioles sont rangées dans le buffet. Chacune d'elles contient 30 g de poison, ce qui correspond à 20 applications.

Sortilèges

Étreinte de Cthulhu

Ce sortilège immobilise une ou plusieurs personnes dans une étreinte écrasante et réduit aussi temporairement leur FOR. Il coûte 2D6 points de Magie par minute et 1D6 points de Santé Mentale lors de son lancement. Ses effets se prolongent aussi longtemps que le sorcier dispose de suffisamment de points de Magie, s'il parvient à rester concentré. Sa portée est de 10 mètres. Ses effets sont instantanés et peuvent affecter plusieurs personnes à la fois, chaque victime supplémentaire exige la dépense de 2D6 points de Magie par minute.

Le sorcier confronte son POU à celui de chaque victime sur la Table de Résistance. Quand il l'emporte, sa victime a l'impression d'être écrasée et se retrouve dans l'incapacité de se déplacer, exactement comme si elle avait été saisie par les puissants tentacules du Grand Cthulhu. Aussi longtemps que durent les effets du sort, les victimes perdent temporairement 1D10 points de FOR par minute. Celles dont la FOR est réduite à 0 s'évanouissent.

Lame de fond

Ce sortilège crée une puissante vague océanique qui s'abat sur un endroit précis. Il coûte 30 points de Magie et 1D8 points de Santé Mentale. Le rituel requiert que le sorcier soit dans ou sur l'eau et qu'il voie la cible. Il doit aussi disposer de suffisamment d'eau salée pour que la vague puisse se former. D'un volume de 100 mètres cubes, cette lame peut suffire à faire chavirer une petite embarcation. Si plusieurs sortilèges de ce type sont lancés simultanément, la vague peut être assez puissante pour provoquer le naufrage d'un gros navire. Inutile de préciser que les embarcations et les personnes emportées par de telles vagues disparaissent à tout jamais...

Dans une autre version, le sorcier doit connaître le sort et sacrifier tous ses points de Magie sauf 1, mais d'autres personnes peuvent apporter leur contribution pour créer des vagues gigantesques, capables d'engloutir un transatlantique, des navires de guerre ou l'Île de Manhattan. Ceux qui connaissent le sort sacrifient autant de point de Magie qu'ils le veulent et perdent 1D8 points de Santé Mentale. Les autres ne peuvent fournir que 1 point. Cette variante nécessite au moins 30 points de Magie pour créer une vague de 3 mètres de long et de large, pour 9 mètres de haut. Chaque point de Magie supplémentaire en augmente la largeur et la longueur de 30 centimètres.

victime des agissements de son père. Elle est en effet devenue totalement folle et n'est plus capable de comprendre ce qui l'entoure ni de communiquer normalement avec le monde extérieur. Les investigateurs ne pourront jamais rien tirer d'elle qui soit valable. Elle se nourrit exclusivement d'animaux vivants.

Ho Tzu-hsi
Fille démente de Ho Fong

Niveau : faible
(cf. tableau **p. 306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou **p. 206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Impact	-3
Points de Vie	6
Santé Mentale	0

Compétence spécifique (ou spéciale)
Attraper sa Nourriture Rampante 55%

Compétences
Irrémédiablement folle, Tzu-hsi est incapable de parler, de se défendre, d'attaquer, de réagir à quoi que ce soit. Elle n'est pas le moins du monde dangereuse. Les investigateurs au coeur tendre qui essaient de l'aider perdent leur temps.

Érudits de Shanghai

(Cf. « Le musée de Shanghai » p. 47)

Victor Ollister

Victor Ollister est un immigré anglais d'une soixantaine d'années. Il porte invariablement le même costume usé, la même canne à pommeau en tête de chien et les mêmes lunettes sombres qui cachent sa cécité. On peut le trouver dans la salle désaffectée du restaurant "L'Empereur Jaune" (une fumerie d'opium, cf. p. 16). Victor semble y attendre nuit et jour impassiblement. Le patron des lieux le paie pour surveiller les environs grâce à son ouïe particulièrement développée. Au moindre soupçon, Victor donne l'alerte à la fumerie du sous-sol en frappant trois coups de sa canne sur le sol. Si ses soupçons se confirment (arrivée de la police, de l'armée), il frappe deux nouvelles fois pour donner le signe d'évacuation.

Les investigateurs qui viennent le trouver rencontreront un homme sévère et taciturne, engoncé dans une armure psychologique forgée à la flamme des terribles épreuves qu'il a endurées. Victor Ollister a été victime du culte de la Femme Boursouflée et ne tient pas à détailler les circonstances de sa mésaventure.

A l'époque où il était botaniste, il a été contacté par Ho Fong, ce qui l'a amené à se rapprocher dangereusement du culte. Il y a perdu son âme, ses proches et la vue.

Victor est parfaitement bilingue, toute sa vie, il a voué une passion consumante pour l'occultisme asiatique. Il parle toujours en murmurant afin d'écouter ce qui se passe au-dehors tout en discutant.

Si on le sollicite, sa réaction dépendra de la trempe des joueurs :

- s'ils semblent représenter un fort potentiel de nuisance pour le culte, il s'animera d'une joie sournoise en délivrant quelques renseignements choisis pour aider les aventuriers.



- s'ils ne sont pas assez déterminés à son goût, l'homme mettra rapidement fin à la conversation par une formule décourageante censée leur épargner une fin atroce.
- s'ils se montrent agressifs envers lui, Victor feindra habilement la peur et la résignation avant de leur raconter un habile mensonge pour précipiter leur destin ("on peut contrer les sorciers du culte en les regardant droit dans les yeux tout en scandant le nom de leur dieu", "Ho Fong est en réalité un honnête marchand hypnotisé, il serait sûrement possible de le faire revenir à la raison avec les soins appropriés" etc.). Pour donner du crédit à son histoire, il ajoutera qu'il a fait cette découverte au prix de ses yeux.

S'il décide d'aider les personnages, Victor n'aura toutefois aucune considération pour leur vie, seul comptera son ardent désir de vengeance envers le culte de la Femme Boursouflée.

Ce que sait Victor Ollister :

- le culte de la Femme Boursouflée a conclu un pacte ignoble avec des monstres qui hantent les profondeurs du Wangpo. Victor a échappé à un profond à l'époque où il était déjà aveugle, il pourra en faire une description olfactive et auditive assez perturbante.
- Ho Fong est l'un des grands prêtres du culte, ils détiennent tous des pouvoirs occultes.
- Ho Fong voue une passion dévorante aux plantes vénéneuses. Se présenter en tant que spécialiste pourrait faciliter une rencontre.

Ce que croit Victor Ollister :

- les membres du culte se nourriraient exclusivement de chair humaine. Pour les approvisionner, certains policiers corrompus de la concession chinoise organiseraient régulièrement des rapts de victimes qu'ils livrent on-ne sait où.
- la consommation d'opium protégerait de l'influence mystique des sorciers du culte.

Compétence spécifique :
S'arrêter mystérieusement de parler en tendant l'oreille 85%

À côté des fioles est posée une petite presse à fleurs utilisée par Ho pour extraire les fluides nécessaires à l'Essence de Résignation Méditative et autres poisons. Une analyse en laboratoire des broyats qu'elle contient permettrait d'identifier les fleurs utilisées (réussite de Sciences de la vie : histoire naturelle).

Divers rouleaux et livres reliés à l'occidentale relatent en chinois les apparitions de la Femme Boursouflée, les grands repères historiques de l'histoire du culte. Le rôle de celui-ci dans divers naufrages, typhons, tremblements de terre, fléaux ou famines est retracé. On cite aussi « la Vipère Pâle » (le nom de Sir Aubrey Penhew au sein du culte) et son plan pour briser la voûte céleste par un jet de métal empoisonné. Le reste n'est pas compréhensible, mais si les investigateurs explorent la pièce et survivent, rappelez-leur ces renseignements quand ils seront en manque de repères.

Le buffet contient aussi cinq ouvrages du Mythe : *La Déesse de l'Éventail Noir* (en chinois), des commentaires chinois du *Texte de R'lyeh* et de *L'histoire du Prêtre Kwan*, *Le Livre d'Ivon* (en français) et *Magie Véritable* (en anglais). Les deux premiers ont été offerts par Carl Stanford à Ho Fong. Il y a 20% de chances pour qu'un de ces deux ouvrages ait été laissé ouvert sur la table de lecture de la bibliothèque.

Autres objets

Le buffet abrite aussi la tenue rituelle d'un prêtre de l'Ordre, une robe de soie noire et jaune et tout un bric-à-brac : petits instruments de torture (aiguilles et crochets rangés par ordre de taille, etc.), nécessaire à tatouage (aiguilles, colorants jaune et noir), une faucille sacrificielle et un bocal de tyuk (une préparation pulvérulente).

Tyuk

Dissoute et administrée par voie orale, cette poudre verdâtre agit comme un puissant hallucinogène. La victime reste lucide mais voit son acuité sensorielle multipliée par dix pendant l'heure qui suit l'absorption. La sensibilité à la douleur est inimaginable. Une dose dure une heure, deux doses deux heures, mais la troisième tue. Cette préparation produite à partir d'une fleur connue en Chine sous le nom de Pétales Bleus des Voies Ineffables est très rare. Une réussite de Sciences de la vie : histoire naturelle à -20% permet de localiser la plante dans le jardin de Ho Fong.

Ouvrages du Mythe

Le Livre d'Ivon
Traduction française de Gaspard du Nord
Langue : Français
Lieu : Buffet de la chapelle de la Femme Boursouflée, chez Ho Fong
Complexité : Complexe (70%)
Durée : Semaines
Mythe : 12
SAN : 1
Pour plus de détails, voir *L'Appel de Cthulhu 6e édition française*, page 176.

Magie Véritable
De Theophilus Wenn
Langue : Anglais
Lieu : Buffet de la chapelle de la Femme Boursouflée, chez Ho Fong
Complexité : Délicat (30%)
Durée : Semaines
Mythe : 6
SAN : 1
Pour plus de détails, voir *L'Appel de Cthulhu 6e édition française*, page 176.

La Déesse de l'Éventail Noir
De Liu Chanfang, en chinois classique sur rouleau.
Poèmes après poèmes, le moine Liu relate sa rencontre avec une déesse qui cache son visage derrière un éventail noir. Il se laisse séduire et la déesse lui confie son véritable nom et le moyen de faire disparaître l'éventail. Il s'exécute et connaît l'horreur en voyant enfin la Femme Boursouflée. Toute raison perdue, il écrit de son sang un dernier poème après s'être étripé avec une faucille. Ce recueil est le document fondateur de l'ordre de la Femme Boursouflée, son ouvrage le plus sacré. Le culte mettra tout en œuvre pour le récupérer et exterminer les profanateurs. Nyarlathotep n'est jamais mentionné sous ce nom, mais un des poèmes permet de Contacter Nyarlathotep sous son avatar de Femme Boursouflée.
Langue : Chinois
Lieu : Buffet de la chapelle de la Femme Boursouflée, chez Ho Fong
Complexité : Complexe (70%)
Durée : Jours
Mythe : 5
SAN : 1
Sortilèges : Contacter Nyarlathotep.

Le Texte de R'lyeh
Langue : Chinois
Lieu : Buffet de la chapelle de la Femme Boursouflée, chez Ho Fong
Complexité : Complexe (70%)
Durée : Semaines
Mythe : 15
SAN : 1
Sortilèges : Contacter Cthulhu, Contacter une Larve Stellaire de Cthulhu, Étreinte de Cthulhu et Lame de Fond.
Le livre contient aussi une carte succincte de R'lyeh.
Pour plus de détails, voir *L'Appel de Cthulhu 6e édition française*, page 177.

L'histoire du prêtre Kwan
Cette homélie explique comment un prêtre de la Femme Boursouflée parvint, grâce à la pureté de sa foi, à vaincre et humilier un puissant seigneur. L'ouvrage décrit dans tous leurs détails répugnants les cérémonies du culte et signale l'assistance que les prêtres peuvent recevoir d'un ami appelé le Grand Lion Sans Visage, une référence au Sphinx Noir et au culte du Pharaon Noir (voir les chapitres Le Caire, page 40, ou Londres, page 24).
Langue : Chinois
Lieu : Buffet de la chapelle de la Femme Boursouflée, chez Ho Fong
Complexité : Ardu (50%)
Durée : Semaines
Mythe : 5
SAN : 1

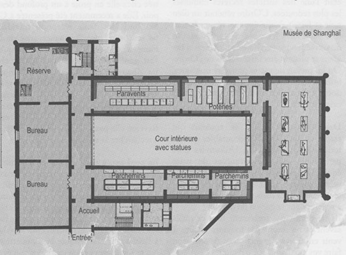
Les sept portes du paradis

Au centre de la pièce, un large cercle est dessiné sur le sol autour des idéogrammes d'or martelé de la Femme Boursouflée. Une boîte de verre et d'acier est posée en travers du cercle. Orientée est-ouest, elle mesure 1,80 m de long pour 90 cm de large, la taille d'un cercueil. Une cage amovible, à l'extrémité est, contient deux gros rats affamés et poisseux, capturés près du fleuve. Choi Mei-ling repose nue dans cette boîte, le visage tourné vers la cage. Seuls quelques centimètres et une vitre épaisse la séparent des rongeurs qui la lorgnent en salivant.
La boîte renfermant Mei-ling est divisée en sept compartiments, les sept portes du paradis, par six cloisons qui épousent à peu près les formes de son corps et la maintiennent immobile. La torture consiste à poser la cage à rats sur un des compartiments et à ouvrir le panneau de verre supérieur pour laisser entrer les rats affamés. En début de journée, ils ont été lâchés sur ses pieds et chevilles, maintenant affreusement tailladés et rongés. Le tortionnaire ganté a ensuite récupéré ses rats en se servant des laisses prévues à cet effet. Il aurait été idiot de la laisser mourir, rongée jusqu'à l'os. Ce genre de distraction doit attendre qu'elle ait parlé. Miss Choi a cru perdre la raison. Elle n'avait plus conscience de ses hurlements. Carl Stanford a fini par sourire et dire, qu'à son retour, il choisirait un nouveau pâturage pour ses petits gloutons. Avant de partir, il a placé la cage juste au-dessus de son visage. « Observez-les ma chère et réfléchissez aux conséquences de votre obstination. Jack Brady mérite-t-il une telle dévotion ? »
Mei-ling est cependant réaliste. Elle sait que Stanford la tuera dès qu'elle lui aura dit ce qu'il veut savoir. Elle espère seulement mourir avant d'avoir cédé à la douleur. Même une libération par les investigateurs n'étouffe pas ce désir de mort : elle essaiera de se suicider d'une manière rapide et indolore. Une réussite de Psychanalyse permet pourtant d'apaiser sa terreur et ses impulsions suicidaires ; elle accepte alors d'indiquer où se cache Jack Brady.
Si les investigateurs ne trouvent jamais Mei-ling, à vous de décider si elle parle ou meurt héroïquement. Nous vous suggérons de commencer à considérer son sort quand les investigateurs apprennent sa disparition. S'ils n'entendent jamais parler d'elle, c'est peut-être qu'elle n'a jamais été capturée mais, là encore, son destin est entre vos mains.
Un autre détail : tous ceux qui sont mordus par les rats doivent réussir un test sous CON x 2 ou attraper une maladie grave. Les premiers symptômes apparaissent 1D4 jours après la morsure et, sans traitement médical approprié (alitement obligatoire), le blessé meurt après 1D2 semaines. Un empoisonnement du sang ou une peste bubonique semblent parfaitement appropriés aux circonstances, mais pourquoi ne pas imaginer une fièvre plus exotique encore. Des rémissions temporaires pourraient être suivies d'inflammations soudaines aux moments les plus malencontreux ; ces rechutes violentes seraient apaisées par des réussites de Médecine.

Le musée de Shanghai

Note : vous avez cherché ce musée à Shanghai dans les années vingt ? Et oui, c'est une « invention » montée pour les Masques, car le premier musée de cette ville n'ouvrira ses portes que dans les années trente. Si vous avez un souci acharné pour le respect de la réalité historique, vous allez devoir trouver un autre lieu ou une autre activité à Mu Hsien. Il peut alors être un érudit localisé dans un grand lieu de la culture chinoise de votre choix.

Le musée possède une superbe collection de poteries, paravents, statues et parchemins.



Chun Xu

Chun Xu est une bibliothécaire retraitée pleine de répondant. Elle voue une passion sans limite pour les livres et les écrits, en particulier ceux au contenu ésotérique. D'un naturel très actif, Chun n'a pas pu se résoudre à rentrer paisiblement dans le troisième âge. Elle ne néglige ni son alimentation, ni sa forme physique. Elle s'est procuré une charrette à bras qu'elle a rempli de vieux livres et s'arrête de place en place pour y racheter et revendre des livres. Du haut de ses quatre vingt cinq ans, et de sa chaise haute, cette vieille chinoise, bien en chair, toise les passants et les clients potentiels, un livre à la main.
Tout au long de sa vie, elle s'est passionné pour l'occultisme, sous une approche exclusivement littéraire. Cette passion fait d'elle une des personnes les mieux documentées sur les mythologies chinoises et les sciences mystiques asiatiques. Elle sait déchiffrer les écritures anciennes et connaît une dizaine de dialectes oubliés. Cet engouement l'a conduit à mettre la main sur une copie endommagée du *6e livre cryptique de Hsan* qui décrit le plateau de Leng et Kadath l'Inconnue. Chun Xu y a découvert certains aspects du mythe de Cthulhu, elle reste tout de même très sceptique s'agissant de son existence tangible. Il y a quelques semaines, elle a vendu le document au prix fort à un *"vieux Chinois cultivé, bel homme et fort poli"* (Mu Hsien).

Si les investigateurs viennent la trouver, elle acceptera de parler d'occultisme avec eux, voire de les aider s'ils se montrent convaincants. Dès que Chun leur fera confiance, ceux-ci auront un problème épineux à gérer : son jusqu'auboutisme. Demandez-lui d'obtenir un renseignement, elle n'hésitera pas à le chercher dans un tripot de mafieux, un ton autoritaire dans la voix et un nerf de boeuf à la main.
Cette implication explosive se retournera rapidement contre les personnages qui risqueront d'avoir la mort de la vieille femme enthousiaste sur la conscience.

Chun Xu n'est pas folle ni téméraire, elle sait ce qu'elle fait et rêve secrètement d'une sortie de scène digne des héroïnes de romans modernes, dans la gloire et le danger.

Ce que sait Chun Xu :
- l'antique ordre de la Femme Boursouflée était l'une des sociétés secrètes chinoises les plus redoutées,
- l'ordre vénérait un dieu noir et faisait, à une époque, régner la terreur sur toutes les côtes de la Chine,
- Les objets de culte de la Femme Boursouflée sont la faucille qui servait à ses sacrifices et l'éventail noir.

Ce que croit Chun Xu :
- l'ordre de la Femme Boursouflée a disparu depuis des siècles,
- elle peut guider les personnages vers des références littéraires susceptibles de les aider dans leur quête.

Compétence spécifique :
Tai-Chi-Chuan 65 %

"Egg" Shen

Ce Chinois malicieux proche de la soixantaine n'est pas ce qu'il parait.
Du haut de son mètre quarante, Egg se présente comme un humble restaurateur au front proéminent (qui lui a valu son surnom). Ses manières obséquieuses

et son humour parfois douteux sont une façade. L'homme est en vérité un puits de sagesse et une véritable source de connaissances occultes. Dans sa famille, la science mystique s'enseigne génération en génération. Homme aux goûts simples, Egg a très rapidement compris les avantages de paraître plus sot qu' en réalité. Il reste très respecté au sein de sa communauté, en particulier des membres les plus agés.
On peut le rencontrer dans son restaurant, le "Dragon of the Black Pool" (cf. p. 17) dont le nom censé attirer les client occidentaux a été choisi par le premier client américain de l'établissement, il faut bien vivre avec son temps.

Par jeu, Egg aime s'adresser envers les étrangers par proverbes et dictons populaires. Il n'hésitera pas à en inventer de nouveaux s'il sent que les investigateurs sont bon public. Dans un premier temps, Il niera jusqu'au bout avoir la moindre connaissance occulte ou renseignement sur un culte effrayant.

Si "Egg" Shen est convaincu de la sincérité de la quête des personnages, il leur fera servir de petits "gâteaux de la chance" dans lesquelles ils pourront trouver de petits messages énigmatiques à méditer (*Avec une volonté tenace, tout peut être accompli. / Ce ne sont pas les puces des chiens qui font miauler les chats. / Ce qui est venu dans l'obscurité s'en va par les ténèbres. / Entre époux, pas de querelle qui résiste à la nuit. /* etc.) L'un d'entre eux dit *"l'explication se tient à la fermeture du restaurant"*.
Il s'agit naturellement d'un rendez-vous proposé après la fermeture du "Dragon of the Black Pool".

Egg restera très prudent dans ses confidences. Même s'il est disposé à aider le groupe, il ne s'exposera ni ne prendra de risques inconsidérés. Il tient à protéger sa peau et celle des nombreux membres de sa famille qui habitent Shanghaï. Le restaurateur a la tête sur les épaules et demandera une contrepartie en échange des informations qu'il fournira (principalement des services en rapport avec l'entretien de son restaurant ou de ses affaires).

Ce que sait "Egg" Shen :
- le culte de la "Grosse Femme" est malfaisant et bien implanté à Shanghaï.
- le culte rechercherait tout particulièrement un Américain à la tête dure. Les sectateurs ont enlevé son amie, une femme de mauvaise vie, en espérant que l'homme se jettera dans leurs filets pour la sauver.
- "Egg" Shen pourra enseigner un sort de protection aux personnages s'ils passent 20 - INT semaines avec lui et acceptent de s'occuper gratuitement du service dans le restaurant. A vous de décider si le sort en question produit réellement des effets occultes (cf. sorts : "Guérir la Cécité" ou "Guérison") ou s'il ne s'agit que de techniques de soin auréolées de gesticulations mystique (leur enseignement fait tout de même gagner 5 points dans les compétences médecine et premier soins).

Ce que croit "Egg" Shen :
- Lin Tang-yu dirige la "Grosse Femme", il ne confiera toutefois pas cette croyance au premier venu.

Compétence spécifique :
Parler par proverbes et dictons chinois 75%

C'est un arrêt obligatoire pour qui s'intéresse à la Chine pré-mandchoue. M. Mao, un des assistants du conservateur, peut dresser la liste des érudits de Shanghai capables d'aider les investigateurs comme traducteurs, experts ou historiens. Tous comptent être payés pour leur peine ; ils sont parfois très pauvres.

La liste comprend 34 noms. Il faut 1D6+2 jours pour les trouver tous et les interroger, plus encore si les investigateurs doivent recourir à un interprète.
Six de ces hommes font autorité en matière d'occultisme chinois et cinq peuvent être facilement contactés. Si les investigateurs s'intéressent à l'ordre de la Femme Boursouflée, ils obtiennent ainsi quelques informations intéressantes.

L'antique ordre de la Femme Boursouflée était l'une des sociétés secrètes chinoises les plus redoutées. L'Ordre vénérait un dieu noir et faisait, à une époque, régner la terreur sur toutes les côtes de la Chine. On disait même que les abominables pirates fukiens se pliaient aux instructions de l'Ordre. On lui prêtait de vastes pouvoirs magiques, utilisés sans pitié contre ses ennemis. À notre époque, les autorités doutent qu'il existe encore.

Des personnages hauts en couleurs qui seront autant d'épaules secourables que de terrifiants prophétiseurs. Utilisez-les avec parcimonie selon les avancées de votre équipe. Ils peuvent tout à fait être introuvables comme venir sauver les investigateurs embourbés dans une impasse ou prêts à se jeter dans la gueule du dragon !
Ils ne diront pas forcément tout ce qu'ils savent et ne seront pas toujours enclins à venir en aide à des inconnus. A vous d'en faire vos auxiliaires scénaristiques.

Jia Zhao

Jia est une astrologue réputée du quartier chinois. Elle compte dans sa clientèle nombre de personnes influentes, y compris dans les milieux de la pègre. Jia pratique les arts divinatoires depuis son enfance, elle dispose à domicile d'une bibliothèque impressionnante de traités d'astrologie (écrits en mandarin).

Quoique très maigre, Jia est une très belle femme de 38 ans. Ses yeux d'un brun clair ne laissent pas indifférents. Sa voix douce et vibrante charme l'auditeur. Son corps est en partie recouvert de tatouages de papillons et de fleurs. Elle niera jusqu'au bout les rumeurs qui lui prêtent une relation passée avec un chef yakuza.

Depuis quelques semaines, elle reste cloîtrée chez elle en proie à un profond désespoir. Elle a récemment été présentée à Carl Stanford lors d'une réception mondaine. Sa rencontre avec l'éminence grise de Ho Fong l'a laissée avec d'atroces visions qu'elle s'est gardée de partager avec ses proches. Jia Zhao se pense victime d'une emprise malfaisante et elle tente de rompre le maléfice par de longues séances de méditation et de purification mystique. Cette quête l'a amenée à vagabonder dans les Contrées du Rêve où elle passe de plus en plus de temps à rechercher la solution à son malheur.

Jia perd peu à peu l'appétit et le sommeil, elle est hanté de visions terribles de ciels déchirés, d'une mer déchaînée qui vomit un torrent incessant de noirceurs sur le monde. Elle perçoit de lointaines armées d'ébène qui ruissellent sur l'Ouest, elle partage dans ses visions la faim de peuples entiers réduits à l'esclavage. Elle redoute la silhouette qui hante ses songes : ses yeux avides, son éven-

tail de noirceurs qu'elle agite telle la queue d'un crotale. Elle délire dans ses cauchemars, happée vers des dimensions lointaines a travers d'inquiétant gouffres triangulaires. Elle est profondément convaincue que ces visions sont le reflet d'un futur proche et inexorable.

Les investigateurs auront du mal à contacter Jia en raison de son isolement actuel. S'ils réussissent à obtenir une entrevue, ce qu'ils apprendront risque de les décourager autant que de les servir.
Sauf à contrecarrer les plans de Nyarlathotep, il n'y a aucun moyen d'apaiser durablement Jia. Elle accepte son destin comme un futur inévitable, elle cherche seulement à soulager ses tourments et à comprendre ce qui va arriver.

Ses tourments entraînent peu à peu l'occultiste vers la folie. Elle est persuadée que ses tatouages s'animent et changent imperceptiblement de position lorsqu'elle s'abandonne au sommeil. Il ne lui faudra pas longtemps avant de trouver son réconfort dans l'opium.

Ce que sait Jia Zhao :
- M.Stanford est un homme malfaisant, elle ne connaît rien de plus sur lui hormis son nom et sa description physique.
- Jia pourra raconter ses visions prophétiques en fonction de vos desiderata de Gardien.

Ce que croit Jia Zhao :
- Rien ne pourra empêcher le monde de basculer dans l'horreur.

Compétence spécifique : Prédire un avenir sombre : 75%

Mu Hsien

La sixième et dernière sommité de l'occultisme, Mu Hsien (cf. caractéristiques p. 50), est un homme très occupé. Il ne reçoit les investigateurs que s'ils mentionnent l'ordre de la Femme Boursouflée ou citent le nom de Jack Brady. Vous pouvez leur accorder un test de Psychologie pour comprendre que M. Mu exige une totale sincérité de ses interlocuteurs. S'ils parlent sans détour, il alerte Chu Min, un ami de Brady, qui, à son tour, fait suivre les étrangers pour s'assurer qu'ils sont bien des amis. M. Mu est en train de traduire *les Sept Livres cryptiques de Hsan* et Jack Brady se cache dans sa maison ; cette question doit donc être rapidement résolue. Mu Hsien est un érudit, un spécialiste de l'histoire et des traditions de la Chine. Les adorateurs fous et les monstres ne sont plus de son âge, mais ce que lui a raconté Jack Brady est trop troublant pour qu'il reste les bras croisés.

S'il se confie aux investigateurs, ils apprennent plusieurs éléments importants.
- L'ordre de la Femme Boursouflée existe toujours ; il a même retrouvé une bonne part de sa puissance ces dernières années.
- Seules quelques-unes de ses victimes ont été découvertes ; le massacre des innocents est devenu chose courante en Chine.
- Les bras coupés constituent la signature rituelle du culte ; les victimes meurent saignées à blanc.
- L'Ordre vénère une sombre déesse, la Femme Boursouflée. Les prêtres croient qu'elle est l'avatar d'une divinité primaire adorée secrètement dans le monde entier sous de multiples formes.
- M. Mu pense que l'Ordre veut invoquer sa déesse sur Terre. La première étape de ce projet doit bientôt empoisonner le ciel ou le fracturer.
- Une fois les cieux ainsi altérés, il faudra encore une année pour que le monde soit corrompu par les entités maléfiques, que les étoiles elles-mêmes changent de position et que les hommes vénèrent les horreurs du panthéon de la déesse noire - Cthulhu, Nyogtha, Yog-Sothoth et Azathoth.
- M. Mu laisse entendre qu'un antique savoir pourrait prévenir ces horribles événements, mais il refuse de s'expliquer tant que les investigateurs n'ont pas rencontré Jack Brady.

Quand Mu Hsien comprend que ses interlocuteurs travaillent contre l'Ordre, il leur interdit de revenir chez lui ; le danger est bien trop grand. Ils peuvent lui laisser des messages poste restante à Shanghai au nom de Feng Wu-pei ; il répondra dès que possible.
Si l'Ordre réussit à pister les investigateurs jusqu'à Mu Hsien, il tente de récupérer *les Sept Livres cryptiques de Hsan*. Carl Stanford dirige les opérations. A vous de décider du moment de cette attaque et de son résultat. Si Stanford récupère le rouleau de parchemin, il le remet à Ho Fong (qui le range dans sa chapelle de la Femme Boursouflée). Stanford quitte alors Shanghai ; d'autres missions divines l'attendent.
Si le parchemin est volé, Brady réapparaît aussitôt pour le récupérer. Les hommes de Lin Tang-yu peuvent aussi avoir suivi les investigateurs ; le mandarin envoie alors ses singes et quelques sbires reprendre ses *Livres*. Si les investigateurs apprennent où se trouve le rouleau et veulent se l'approprier, ce sont eux qui vont forcer la porte de Mu Hsien et chercher l'ouvrage.
Quoi qu'il arrive, la maison est solidement bâtie et verrouillée. Si vous le désirez, quelques petites surprises mortelles préparées par Jack Brady attendent les intrus maladroits. Il pourrait aussi y avoir des gardes : quelques militants d'Action Sincère, armés de pistolets à silencieux, devraient faire l'affaire.

Dou-Guan Wing

Dou-Guan tient une petite boutique de souvenirs située au sous-sol d'un immeuble du quartier chinois. Ce septuagénaire mandchou à la barbe et aux cheveux blancs est d'un naturel calme et flegmatique. Il passe son temps à fumer la pipe en écoutant les succès des chanteuses locales passer en boucle sur sa radio occidentale.

Sa boutique regorge d'objets hétéroclites, au milieu d'attrape-touriste bons marchés, les personnages remarqueront peut-être un antique piège à doigts de la dynastie Tang, une perche à merles Jin ou d'autres objets exotiques abandonnés à la poussière de sa boutique. Deux canaris se mettent parfois à chanter depuis leur cage suspendue en bambous tressés.

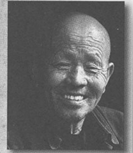
Dou-Guan a appris les sciences occultes avec son grand-père. Son approche est exclusivement empirique et basée sur une longue pratique de la botanique, des arts divinatoires, de l'alchimie et de la médecine chinoise. Les investigateurs ne trouveront aucun écrit d'intérêt chez le vieil homme.
Dou-Guan se méfie beaucoup des Occidentaux et ne tient pas à se retrouver mêlé à leurs histoires déraisonnables. Il se montrera assez contrarié s'il apprend qu'on a donné ses coordonnées à de parfaits étrangers (une bonne occasion pour interpréter l'homme en improvisant une longue tirade de réprimande en chinois - ou approchant - à l'adresse des joueurs). Si certains PJ sont d'origine chinoise ou si les PJ s'attirent les faveurs de Chan, le petit fils de M. Wing qui traine souvent dans sa boutique, il est possible que le vieil homme leur apporte un peu d'aide.

Dou-Guan peut soigner les envoûtements, et dans une certaine mesure les effets des sorts dont les joueurs pourraient être victime. Ses compétences ne sont pas miraculeuses, l'obtention de résultats prendra du temps et de l'énergie.

Ce que sait M. Wing :
- le culte de la Femme Boursouflée est antique et intimement rattaché aux croyances des terribles pirates fu-kiens anciennement établis en mer de Chine,
- une statuette étrange a transité par son magasin il y a trois ou quatre ans. Elle représentait une femme potelée au visage caché par un triangle, elle était sculptée grossièrement dans un morceau de pierre volcanique. Dou-Guan l'a revendu rapidement après avoir retrouvé ses canaris morts dans leur cage, juste à côté de la statue.

Ce que croit M. Wing :
- Le culte de la Femme Boursouflée a disparu avec les pirates et l'avènement de l'âge moderne. Les derniers qui pourraient encore entretenir ce folklore sont les truands à la petite semaine qui cherchent à impressionner les petits commerçants qu'ils rackettent.

Compétence spécifique :
Soulager grâce à des remèdes occultes et compliqués 75%



Mu Hsien
(Allié)

Mu Hsien est un érudit chinois d'une soixantaine d'années (63 ans). Spécialisé dans l'histoire de la Chine et plus particulièrement dans l'occultisme, il a pris en charge Brady et est très attentif à conserver le maximum de discrétion à son encontre étant donné ce qu'il sait de l'ordre de la Femme Boursouflée. Il est en cours de traduction des *Sept Livres cryptiques de Hsan*. Au moment où il rencontre les investigateurs pour la première fois, Hsien n'est pas décidé sur la réalité des éléments apportés par Brady et fera très attention à tout nouvel élément apporté par des étrangers. Une fois convaincu de leur bonne foi - et une fois l'ouvrage traduit - il sera bien plus réceptif.
Hsien est un homme de taille standard, qui ne passe pas inaperçu avec sa mise soignée et le grand front de son crâne rasé. Il apprécie par-dessus tout la franchise, c'est pourquoi il aime énormément Brady.

Mu Hsien
Érudit avisé de la Chine Traditionnelle
Niveau : supérieur
(cf. tableau **p. 306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou **p. 206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Impact	-2
Points de Vie	8
Santé Mentale	60

Compétence spécifique (ou spéciale)

Parler & écouter avec érudition	75%

Compétences

Athlétisme	15%
Bibliothèque	75%
Discrétion	10%
Histoire et Savoir Chinois	90%
Magie et Tradition Taoïstes	80%
Mythe de Cthulhu	15%
Persuasion	65%
Psychologie	60%
Savourer les Classiques	85%
Sciences de la vie :	
- botanique	30%
- histoire naturelle	35%
Sciences formelles : astronomie	25%
Sciences occultes	10%
Tradition Confucianiste	75%
Travail au Pinceau	85%
Vigilance	25%

Langues

Langue maternelle (Mandarin)	95%
Tibétain	50%

Combat
Sa seule arme, son érudition



Demeure de Mu Hsien

Les Sept Livres cryptiques de Hsan

Les sept livres se suivent sur un unique rouleau. Cet exemplaire est beaucoup plus ancien et exact que les copies habituellement rencontrées. Ce gros rouleau est conservé dans un étui sur mesure, marqué du Signe des Anciens.

Langue : Mandarin (Chinois)
Lieu : Maison de Mu Hsien
Complexité : Cryptique (90%)
Durée : Semaines
Mythe : 11
SAN : 1

Sortilèges : Contacter un Mi-Go, Œil de Lumière et de Ténèbres, Signe des Anciens et Trouver un Portail.

Le passage concernant l'Œil de Lumière et de Ténèbres se trouve dans le cinquième Livre Cryptique (voir l'Aide de Jeu SH-09, ci-contre. La méthode permettant de créer ce symbole de garde n'est décrite que dans cet exemplaire que Mu Hsien est en train de traduire. L'ordre de la Femme Boursouflée tient donc désespérément à le récupérer. L'Ordre est mentionné plusieurs fois dans le texte et la Femme Boursouflée y est présentée comme un messager parmi d'autres. Déchiffrer les idéogrammes très personnels de l'auteur et comprendre le sens qu'il y attache est une tâche longue et difficile, même pour un érudit des Classiques comme Mu Hsien. Les investigateurs qui veulent réaliser eux-mêmes cette traduction doivent avoir un minimum de 50% en Mandarin et leurs chances de réussite, en l'absence de toute aide extérieure, atteignent à peine les 10% par année d'étude de ce mystérieux document.
Pour plus de détails, voirr *L'Appel de Cthulhu 6e édition française*, page 177.

L'Oeil de Lumière et de Ténèbres
Aide de jeu SH-09

Passage concernant l'Œil de Lumière et de Ténèbres dans le cinquième Livre Cryptique.

Chine Nouvelle

Chu Min est le chef de la milice secrète de Chine Nouvelle, une organisation qui regroupe quelques 200 jeunes Chinois des deux sexes : étudiants, vendeurs, caissiers, ouvriers, journalistes, policiers, bureaucrates, enseignants, etc. Tous s'entraînent en vue d'une offensive contre les grandes figures de la corruption à Shanghai. Les méthodes envisagées sont brutales : le pistolet et la bombe.
Les mouvements politiques ne se risquent généralement pas à employer la terreur pour atteindre leurs buts et construire leur programme. Leurs factions internes commettent parfois des actes terroristes, mais des activités aussi hasardeuses menacent le principe même d'organisation. Le groupe auquel appartient Chu Min fait exception : il est financé par un riche radical, Sung Lee, et n'a donc pas besoin de programme, de plans ou de compromis. Le slogan des « quatre affirmations » - Étude Sincère, Conviction Sincère, Pratique Sincère, Action Sincère - représente bien le sens de la nuance de ce mouvement. Les réunions de Chine Nouvelle dénoncent tout ce qui existe et les sujets d'irritation, personnes ou sociétés, sont ajoutés à la liste toujours plus longue des ennemis promis au châtiment final.
La plupart des adhérents ne songent qu'à ventiler leur colère mais le groupe Action Sincère (dirigé par Chu Min) réunit les partisans de la violence effective. Ses membres s'entraînent inlassablement aux arts mar-



Sortilèges

Oeil de Lumière et de Ténèbres
Ce sortilège affaiblit de nombreux agents et serviteurs du Mythe. Il coûte un nombre important de points de POU, différent à chaque incantation. Le rituel se déroule au cours de l'après-midi précédant la pleine lune. L'Œil est gravé dans une matière dure, d'origine naturelle - du granit, par exemple - avant d'être placé en hauteur près de l'endroit que l'on désire protéger. Quand la lune resplendit dans le ciel nocturne, il faut remplir la pupille de l'Œil du sang d'un innocent (d'une personne incompétente en Mythe de Cthulhu), 1 fois par heure jusqu'à ce que la lune se couche. Une faible quantité de sang suffit donc.
Lorsque le sang est versé pour la première fois, un certain nombre de participants psalmodient en chœur sa-ma, sa-ma, te-yo, sa-ma... jusqu'à ce que la lune disparaisse à l'horizon. Et c'est le lendemain, lorsqu'elle se lève, que la pupille de l'Œil se met à luire. Après quoi, le symbole se fond dans la matière sur laquelle il a été gravé. Les personnes qui ont contribué à le créer (et elles seules) discernent néanmoins toujours la faible aura qui en émane. Quand l'Œil a disparu, il est impossible de dissiper ses pouvoirs par quelque moyen - physique ou magique - que ce soit.
Les personnes qui participent au rituel investissent 100 points de POU dans l'objet protecteur, mais il n'est pas indispensable de les informer de ce « détail ». Toutes les heures que dure le rituel, l'Œil subtilise 1D4 points de POU à chaque participant, jusqu'à en avoir absorbé 100. Ceux qui perdent tous leurs points dans cette caractéristique meurent. Si les 100 points ne sont pas accumulés avant le coucher de la lune, le talisman n'est pas activé et tout le POU absorbé est perdu. Dans ce cas, il faut tout recommencer à zéro.
L'Œil de Lumière et de Ténèbres est un objet particulièrement puissant. Il affaiblit les agents, les monstres et les serviteurs des Dieux Extérieurs et des Grands Anciens qui pénètrent dans la zone qu'il protège. Il leur fait perdre 1 point de Magie par heure. S'ils restent sous son influence jusqu'à perdre tous leurs points de Magie, ils sont proprement désintégrées. Il est impossible de lancer des sortilèges de Contact, d'Appel et d'Invocation dans son aire d'effet.
L'Œil agit sur une zone de 16 kilomètres de rayon, mais ses effets ne peuvent pas pénétrer une épaisseur supérieure à 7 mètres de roche. Placé sur le flanc d'une montagne, sa protection ne s'étend donc que sur un seul versant.
Seul un sortilège spécifiquement adapté à ses caractéristiques peut le détruire. La déduction de ces dernières risque de prendre des années.

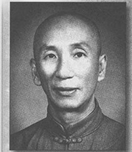
Trouver un Portail
Ce sortilège révèle un Portail s'ouvrant sur un autre monde ou une autre dimension, s'il se trouve dans le champ de vision du magicien. Il coûte 1 point de Magie et 1D3 points de Santé Mentale. Il permet seulement de localiser un Portail et n'est d'aucune utilité pour l'ouvrir, le fermer, le créer ou le traverser.

Aide de Jeu SH-09 - Extraits du cinquième *Livre cryptique de Hsan*

« De tous les signes qui gardent efficacement des infestations du Dieu Sombre, le plus puissant s'appelle l'Oeil de Lumière et de Ténèbres. Gravé dans la substance d'un lieu élevé, près des places hantées par le Mal mais à moins de trente lis de celles-ci, ce signe repousse les forces malfaisantes tant qu'il existe. L'Oeil doit être créé l'après-midi précédant un lever de pleine lune. Au lever de la lune, le sang de l'ignorance doit emplir la pupille de l'Oeil et l'emplir encore à chaque battement de tambour jusqu'au coucher de la lune. Quand le premier sang est donné, chantez les mots 'sa-ma, sa-ma, te-yo, sa-ma' et continuez jusqu'à ce que la lune se couche. Lorsque la lune se lève à nouveau, l'Oeil s'ouvre pour garder et protéger. Rassemblez les amis du Bien pour cette œuvre de sagesse car un trop petit nombre ne peut qu'échouer. »

L'Oeil ineffable doit être façonné dans une des substances dures qu'offre la nature.
L'incomparable lumière de l'Oeil merveilleux transcende la souillure si toutes les présences mauvaises ont été détruites ou chassées.
Celui qui d'abord chantera doit être capable de créer le don du Signe des Anciens.
L'Oeil merveilleux ne doit pas s'éclairer là où rôdent les créatures ou entités maléfiques.
Un seul Oeil incorruptible peut garder un lieu.
Le sang dans la pupille de l'Oeil rédempteur doit être frais.
Tous ceux qui chantent doivent haïr le mal.

– Chou Tek



Chu Min
(Allié)

Chu Min est le chef du bras armé de Chine Nouvelle. Ce petit homme sec de 31 ans est intraitable et difficilement supportable à la longue. Il présente deux faces : toujours souriant, il tient des propos engagés très durs, et dirige sa milice d'une main de fer. Il s'habille toujours comme un travailleur des usines des docks et ne tolère aucun manquement à la discipline.
Chu est un habitué des opérations coup de poing et sait que le combat de Chine Nouvelle sera sanglant un jour ou l'autre. Il ne s'engagera pas à la légère car la milice est limitée en taille et il ne peut pas se permettre d'attirer trop l'attention des autorités ou des belligérants étrangers.

Chu Min : Un combattant de la Chine Nouvelle

Niveau : supérieur
(cf. tableau **p. 306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou **p. 206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	16
Santé Mentale	55

Compétence spécifique (ou spéciale)
Mener son combat avec le sourire 70%

Compétences

Athlétisme	80%
Baratin	40%
Serrurerie	45%
Discrétion	65%
Métier : explosifs	30%
Persuasion	25%
Premiers Soins	55%
Sciences occultes	05%
Vigilance	75%

Langues

Langue maternelle (Mandarin)	65%
Anglais	10%

Combat
- Couteau de Combat 60%
  Dégâts 1D4+2 (toujours dans une gaine fixée sur son avant-bras)
- Matraque 60%
  Dégâts 1D6+2
- Bagarre 65%
- Arts Martiaux 75%
- Pistolet Automatique cal.45 90%
  Dégâts : 1D10+2 (avec silencieux ou un cache flamme)
- Mitraillette Thompson 75%
  Dégâts 1D10+2

D'autres combattants de Chine Nouvelle
(Alliés)

Ces combattants sont des soldats indifférenciés qui se battent pour la Chine Nouvelle.

D'autres combattants de Chine Nouvelle
Niveau : ordinaire
(cf. tableau **p. 306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou **p. 206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	55

Compétence spécifique (ou spéciale)

Chine Nouvelle vaincra !	70%

Compétences

Athlétisme	65%
Discrétion	65%
Sciences occultes	05%
Vigilance	70%

Langues

Langue maternelle (Mandarin)	60%

Combat

• Couteau de Combat Dégâts 1D4+2	55%
• Matraque Dégâts 1D6+2	55%
• Bagarre	75%
• Arts martiaux	80%
• Mitraillette Thompson Dégâts 1D10+2	45%



Artefact

L'Œil de Lumière et de Ténèbres
Une fois en possession de la traduction des *Sept Livres cryptiques de Hsan*, les investigateurs essaieront peut-être de protéger un des sommets (ou plusieurs) du triangle du Grand Portail. Les instructions concernées doivent être strictement respectées, aussi sanctionnez par l'échec le moindre écart.

Le « sang de l'ignorance » désigne ici le sang d'une personne qui ne sait rien du Mythe. Quelques dizaines de centimètres cubes suffisent à la totalité du rituel. Des investigateurs assez stupides pour massacrer une douzaine d'innocents (afin d'enchanter la protection conçue pour sauver ces mêmes innocents) ne méritent que d'être arrêtés et massacrés eux-mêmes.

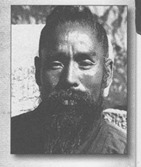
La protection doit recevoir un sacrifice de 100 points de POU (pertes définitives). Ces points sont retirés aux êtres vivants se trouvant dans un rayon de 500 mètres autour de l'incantateur, qu'ils soient consentants ou non, conscients ou non de ce qui se passe. Pour les êtres ayant au moins 1% en Mythe de Cthulhu, cette sensibilité leur donne la possibilité de découvrir quelle est la source de cette sensation étrange chaque heure avec une chance de (POU drainé x 5%). Pour chaque heure d'incantations, l'Œil draine 1D4 points de POU à chaque participant jusqu'à l'absorption d'un total de 100 points exactement. Un personnage qui perd tous ses points de POU meurt et s'écroule. Si les 100 points ne sont pas obtenus entre le lever et le coucher de la lune, l'activation de la protection échoue. Tous les points de POU drainés sont perdus, et il faudra reprendre toute la procédure depuis le début (si une nouvelle tentative est toujours à l'ordre du jour). Les investigateurs n'ont pas à savoir ce qui se passe jusqu'au succès, ou l'échec, de l'enchantement. Ne les informez de leurs pertes en POU (des comptes séparés pour chaque personnage sont nécessaires) qu'après la fin du rituel.

Quand l'Œil est enfin activé, la pupille se met à luire puis le symbole disparaît dans le matériau sur lequel il a été gravé. Aucun agent physique, aucune magie ordinaire ne peut plus l'effacer. Ses créateurs sont les seuls à pouvoir détecter la faible aura qui émane de l'Œil quand ils en approchent.

L'Œil est un enchantement puissant. Il affaiblit les agents, les monstres et les serviteurs des Dieux Extérieurs et des Grands Anciens. Dans la zone qu'il protège, tous perdent 1 Point de Magie par heure. S'ils restent sur place jusqu'à perdre tous leurs Points de Magie, ils se désintègrent. De plus, aucun sortilège de Contact, d'Appel ou d'Invocation ne peut fonctionner dans la zone protégée. Celle-ci s'étend sur seize kilomètres autour de l'Œil.

Nyarlathotep sait comment détruire ces symboles de garde une fois qu'ils sont localisés. Mais un sortilège spécial doit être conçu pour chaque Œil et c'est un travail qui peut prendre des années. Les cultes impliqués dans cette campagne ne connaissent, de toute façon, aucun procédé permettant de détecter ces protections. S'ils obtenaient les *Sept Livres cryptiques de Hsan*, ils pourraient apprendre le sortilège Trouver un Portail qui permet de situer précisément un Œil par simple inspection visuelle. Dans l'état actuel des choses, les dieux sont forcés d'envoyer un agent sacrifiable dans la zone suspecte en espérant qu'il trouvera et anéantira la protection avant qu'elle ne le détruise. À Dhashûr, c'est Roger Carlyle qui a ainsi joué les démineurs.

Nul ne sait combien d'Yeux actifs existent encore sur Terre, qui les a créés et où ils se trouvent.



Trois gardes féroces de l'entrepôt
(Alliés)

Ces gardes sont des membres d'Action Sincère qui ont pour rôle de gérer la sécurité de l'entrepôt de Chine Nouvelle. Voir la description de l'organisation, p. 50.
L'un d'eux peut être une paysanne dont le mari a été dépecé par l'Ordre. Elle est particulièrement vindicative ; une simple reddition ne suffit pas à la satisfaire

tiaux, aux armes à feu et aux tactiques de combat des petites unités. C'est ce groupe qui occupe l'entrepôt de Chung-shan Road, surveillé par les agents du Capitaine Isoge et bien d'autres.
Chaque jour, quelques 1D20+5 hommes et femmes d'Action Sincère sont présents dans l'entrepôt. Pour acquérir de la pratique, certains ont travaillé plusieurs mois, voire un an pour des gangs locaux ou des seigneurs de la guerre. Leur solide expérience de la brutalité est efficacement complétée par l'entraînement dispensé par Jack Brady et un diplômé du Whampoa. Action Sincère est bien plus redoutable que sa taille ne le laisse supposer. Ce n'est pas un simple ramassis d'anarchistes rêveurs mais plutôt une unité commando disciplinée. L'arsenal comprend quantité de fusils, pistolets et mitraillettes et surtout deux mitrailleuses de .30, des caisses de grenades, un mortier de 60 mm et tous les obus nécessaires. La dynamite et le matériel de démolition ne manquent pas non plus. Tout ce matériel a été acheté aux sources américaines du marché noir des Philippines.
Situé près d'une fonderie commodément bruyante, l'entrepôt est abandonné comme le démontrent ostensiblement ses fenêtres et portails encloués de planches. Normalement, les militants d'Action Sincère entrent, seuls ou en couple, par une porte de derrière solidement verrouillée (FOR 40). Cette entrée et l'armurerie intérieure sont surveillées par 3 gardes. Sur un bureau, des documents détaillent certaines expéditions d'armes. Une course vers l'Île du Dragon Gris est inscrite sur une carte marine des environs de Shanghai. Un tableau indique les niveaux probables de la marée en différents points d'accostage. Un dossier regroupe les comptes-rendus des éclaireurs envoyés sur l'Île. L'ensemble est rédigé dans un jargon militaire mandarin. Les seuls mots anglais sont inscrits sur une feuille de papier froissée. Les militants d'Action Sincère ainsi que les trois gardes de l'entrepôt sont décrits ci-contre.

Quelques mots griffonnés
Aide de jeu SH-08

Quelques mots griffonnés au crayon sur une feuille de papier froissée.

Utilité de ce document : Suggère que l'assaut sur l'Île devrait intervenir bientôt. Jack Brady y participera certainement.

Jack Brady

Il vit dans une pièce secrète de la maison de Mu Hsien et quitte rarement sa cachette. Seul le vieil érudit et son cuisinier savent qu'il attend là le moment d'agir. Brady n'entre en scène que lorsqu'il est sûr que les investigateurs sont de son côté. Il les retrouve en plein jour à leur hôtel ou au restaurant. Il a compris quel danger représentent les équipées nocturnes.

Brady a toute sa raison mais ses manières sont, à juste titre, quelque peu paranoïaques. Il ne reste avec les investigateurs que le temps de raconter son histoire et de prendre des mesures en vue d'une nouvelle rencontre. Il essaye ensuite de se fondre dans la foule (ce qui n'est pas chose facile à Shanghai pour un ancien Marine). Brady s'est grimé convenablement, mais si les investigateurs sont surveillés, faites un test de Se Cacher pour lui. En cas d'échec, les observateurs susceptibles de s'intéresser à lui le repèrent.

Trois gardes féroces de l'entrepôt
Niveau : ordinaire
(cf. tableau **p. 306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou **p. 206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	12
Santé Mentale	70

Compétence spécifique (ou spéciale)

Protéger Action Sincère avec violence	75%

Compétences

Athlétisme	80%
Discrétion	65%
Endoctrinement d'Action Sincère	75%
Gloires Passées et Futures des Han	70%
Sciences occultes	05%
Vigilance	70%

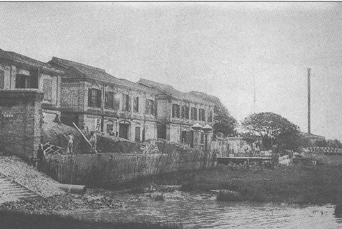
Langues

Langue maternelle (Mandarin)	40%

Combat



• Couteau de Combat Dégâts 1D4+2	55%
• Bagarre	75%
• Arts martiaux	80%
• Mitraillette Thompson Dégâts 1D10+2	50%





Jack « Brass » Brady

(Allié)

Jack Brady est à présent un homme traqué qui passe sa vie à se cacher mais qui prépare la dernière ligne de défense de l'humanité. Cet ancien Marine possède toujours un corps robuste, mais il est très difficile de le reconnaître car il se maquille constamment lorsqu'il sort de sa cache située chez Mu Hsien. Il se teint le visage en jaune, porte de fausses moustaches et s'habille d'une tunique chinoise standard. C'est un homme franc et direct, dirigé sur l'efficacité au vu des enjeux et il ne répond qu'aux questions qui lui semblent importantes.
En aucun cas Brady ne peut servir d'investigateur.

Jack « Brass » Brady
Soldat de fortune et dernier membre sain d'esprit de l'expédition Carlyle

Niveau : supérieur
(cf. tableau **p. 306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou **p. 206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Impact	+3
Points de Vie	17
Santé Mentale	20

Compétence spécifique (ou spéciale)

Rester sur le qui-vive	75%

Compétences

Athlétisme	80%
Baratin	60%
Conduite	50%
Discrétion	85%
Métier : explosifs	85%
Mythe de Cthulhu	45%
Premiers Soins	65%
Psychologie	35%
Sciences occultes	05%
Vigilance	75%

Langues

Langue maternelle (Anglais)	75%
Arabe	15%
Mandarin	35%
Turc	25%

Combat

- Mitraillette Thompson 60%
  Dégâts 1D10+2
- Bagarre* 70%
  * S'il en a le temps, Brady enfile des coups de poing américains de bronze et ses dommages deviennent alors 1D3+2
- Couteau de Combat 60%
  Dégâts : 1D4+2
- Matraque 60%
  Dégâts 1D6+3
- **Objet Magique** : La plaque de bronze offerte par sa mère a, chaque round, 85% de chances de détourner une arme d'estoc. Il doit faire face à l'attaque.

Comment retrouver Jack Brady ?

Comme indiqué dans la section « Le musée de Shanghai » page 47, c'est par le biais de l'érudit Mu Hsien que les investigateurs auront le plus de chance d'atteindre Jack Brady. Cette entreprise est délicate car c'est une personnalité difficilement accessible puisqu'elle se consacre pleinement à la traduction des *Sept Livres cryptiques de Hsan*.
Nous vous proposons une alternative avec Chu Min et la milice secrète de Chine Nouvelle (cf. page 50). Les investigateurs vont très probablement s'intéresser à retrouver Brady dès leur arrivée à Shanghai : en questionnant McChum au Tigre Trébuchant, en prenant un rendez-vous avec Ho Fong... Ils vont par la même occasion attirer l'attention des sbires de Ho Fong, ceux de Lin Tang-yu, d'Isoge Taro ou de la Chine Nouvelle. Cette dernière ayant dans son collimateur Ho Fong, elle risque de s'intéresser aux investigateurs d'autant plus si elle apprend qu'ils sont à la recherche de Brady. Chu Min organise probablement le kidnapping d'un ou plusieurs investigateurs avec sa milice afin de les interroger et connaître leurs motivations à l'égard de Ho Fong et Jack Brady.
Si les investigateurs jouent cartes sur table et convainquent Chu de leurs intentions, il leur apprend qu'il est en contact avec Brady via ses messages, qui transitent par la maison de thé du Matin d'Automne. Ils souhaiteront peut-être s'y rendre ou surveiller le bâtiment pour mettre la main sur Brady. En fonction de leurs intentions, vous pouvez tout à fait organiser une course-poursuite dans les rues de Shanghai qui mêle Brady, les investigateurs, les sbires de Ho Fong, ceux de Lin Tang-yu et ceux de Isoge Taro. Quoi qu'il en soit, avec Chu Min à leurs côtés, les investigateurs finiront par rencontrer Brady.

Aide de Jeu SH-08 - Quelques mots griffonnés

Min, mon ami,

Je dois disparaître pour terminer le travail. Prépare tes sincères ; nous partons bientôt.

Te contacterai selon la procédure habituelle.

Déclaration de Jack Brady
Aides de jeu SH-02A et SH-02B

Utilité de ce document : Il devrait répondre à la plupart des questions que peuvent se poser les investigateurs et décider de leurs actions immédiates. Soyez prêt à préciser les détails qui intéresseront vos joueurs une fois qu'ils auront lu cette Aide de Jeu.
Une fois son histoire achevée, Brady ajoute que le culte de Nyarlathotep s'étend à toute la planète, à toutes les classes sociales et à tous les peuples. Il connaît la Fraternité du Pharaon Noir, l'ordre de la Femme Boursouflée, le Culte de la Chauve-Souris des Sables et, bien sûr, le culte de la Langue Sanglante. Mais d'autres existent aussi en Inde, au Japon, en Amérique du Sud, en Polynésie et en Australie. Il peut aussi citer les noms de certains prêtres dirigeants : Omar Shakti, Edward Gavigan, Ho Fong, Tandoor Singh.
Brady avait espéré que Jackson Elias pourrait alerter le public sur ces cultes, une mission que son manque d'éducation ne lui permettait pas d'entreprendre. Si l'un des investigateurs est écrivain, il le presse de raconter toute l'histoire.
Brady explique peut-être comment il compte attaquer l'Île. Cet assaut est décrit par la suite dans « Le projet », page 56. Il conseille aux investigateurs de se trouver un endroit sûr et d'attendre. Quelqu'un les contactera au moment voulu. Quand ils rencontrent Brady, il faut encore 1D8+4 jours à Mu Hsien pour terminer sa traduction des Sept Livres cryptiques de Hsan.

Aide de Jeu SH-02A

Ce qu'il faut retenir du témoignage de Jack Brady :

- Brady a raconté toute l'histoire à Jackson Elias
- Carlyle a délibérément détruit l'œil de Lumière et de Ténèbres de la Pyramide Rouge à Dhashûr.
- L'œil de Lumière et de Ténèbres protégeait des serviteurs du Mal
- Carlyle, Penhew, Huston et Masters ont disparu dans la Pyramide Inclinée pour en ressortir « changés ».
- Les terrassiers ont été sacrifiés à d'ignobles créatures sorties du désert.
- Brady s'enfuit de Nairobi avec Carlyle. Il laisse ce dernier dans un asile à Hong Kong et gagne ensuite Shanghai.
- A Nairobi, Penhew, Huston et Masters ne figuraient pas parmi les victimes du massacre de l'expédition.
- Sir Aubrey Penhew - propriétaire de la Dame Noire - est à Shanghai.

« Je m'appelle Jack Brady. Vous me cherchiez, je crois. Eh bien, j'ai un peu de temps et vous avez quelques questions à me poser. À ce que j'ai compris, vous n'avez jamais pu parler à Jackson Elias. Peu importe, je vais tout vous expliquer et vous pourrez me poser vos questions ensuite. »

« Pour ce que j'en sais, on est tous dans une sale affaire. Plus j'en apprends, plus j'ai la trouille. Quand j'ai vendu la mèche à Jackson Elias, j'espérais que les gens liraient son livre et feraient quelque chose contre ce culte. Désolé que ça se soit mal terminé pour lui – c'était un ami à vous ? Enfin, je l'avais prévenu, et sans rien lui cacher. Je vous préviens donc aussi, les gars : le culte ne plaisante pas. Mais des durs comme vous le savent peut-être déjà. » /// (Il rit.)

« Bon, dès le départ, j'avais senti que la négresse de Roger n'amenait rien de bon. C'était vraiment une garce et elle le menait par le bout du nez. Il devait bien se rendre compte aussi qu'elle ne lui apportait rien de bon car plus il la voyait et plus il faisait ces cauchemars de cinglé. Quand il a voulu partir en Égypte, j'ai cru que c'était une bonne chose : il ne la verrait plus et tout redeviendrait normal. C'était un ami et il m'avait sauvé la peau. »

« Au début, j'ai cru que tout irait bien. À Londres, c'était très chouette. C'est au Caire que Roger a recommencé avec ces rêves où il rencontrait un dieu et d'autres foutaises. Mais il ne buvait plus, la fille n'était plus là et les gentlemen qu'avait emmenés Roger se montraient encore plus cinglés que lui. Là, je m'suis dit que le temps se gâtait vraiment. »

« Roger passait tout son temps avec les vieilleries de Faraz Najir et il ne s'arrangeait pas. Il y avait un buste en pierre noire qu'il regardait comme un zombie pendant des heures. Il y avait aussi une carte qu'il étudiait encore et encore, à croire que c'était une jolie pépée. Il a commencé à me raconter qu'il pourrait rencontrer le dieu dès qu'il aurait brisé l'Œil et ouvert le chemin. »

« Ce maudit Docteur Huston aurait dû essayer de le calmer mais, au contraire, il l'encourageait. Alors, au cours de notre première nuit à Dhashûr, Roger s'est faufilé hors du camp et il a escaladé la Pyramide Rouge. Vous n'avez jamais grimpé en haut d'une pyramide ? C'est sacrement raide et Roger filait sur ce tas de roc comme un vrai singe. Jamais un coup d'œil en arrière, jamais une hésitation, c'est là que j'ai compris que le pauvre bougre était complètement fou. Mais je l'ai suivi. » /// (Il rit de nouveau.) /// « J'étais fou moi aussi. »

« Sur les deux premiers tiers de la Pyramide Rouge, il faut escalader d'énormes blocs de pierre les uns après les autres. On dirait que des gamins se sont amusés à empiler à la va-vite des milliers de blocs géants. Les bâtisseurs des pyramides avaient lissé ce chaos d'une jolie couverture bien plane. Mais plus tard les gens ont volé les pierres de la couverture, toute la partie basse en tout cas ; les pierres du sommet étaient trop difficiles à atteindre et elles sont encore là. Mais Roger a aussi franchi ce dernier tiers comme l'éclair. Moi j'étais toujours derrière et j'avais les yeux qui me sortaient de la tête : les prises étaient vraiment rares et je n'avais pas du tout envie de dégringoler toute cette maudite pyramide. »

« Il y a une petite plate-forme au sommet de la pyramide. Quand Roger a été dessus, il a enfilé une espèce de tunique et commencé à faire des bruits bizarres, de vrais piaillements de dingue. Puis il y a eu cette explosion, une belle, avec toutes sortes d'échos bizarres et hurlements, et un grand éclair rouge. J'ai arrêté de bouger pendant un moment pour être sûr que ce soit fini. Et Roger est venu me voir. Il m'a dit : « L'Œil est parti, Jack. Maintenant, nous pouvons devenir des dieux. »

« Bon, ce que disait Roger, je m'en méfiais, vous comprenez, mais à côté de lui, un morceau de pierre avait été arraché et ça semblait tout frais. Lorsque j'y suis retourné le lendemain, le trou s'était rempli, à croire que la pyramide s'était réparée toute seule. Mais en bas de la pyramide, j'ai trouvé un morceau de rocher qui correspondait au trou et qui portait un signe. » /// (Brady dessine sommairement un signe mystérieux ; c'est le symbole étrange dessiné en gris clair dans l'angle supérieur droit de ce document.) /// « Maintenant, je sais ce qui s'est passé : la magie du symbole nous protégeait des serviteurs du Mal et Roger l'a délibérément détruit. »

« Deux jours plus tard, toute la bande – Penhew, Roger, Huston et Patty – m'a faussé compagnie. Ils ont disparu dans la Pyramide Inclinée. Certains des boys sont allés les chercher et ils sont ressortis de la pyramide en hurlant qu'elle avait mangé nos éminents scientifiques. Horreur, malheur : tous les terrassiers ont commencé à décamper. Tout le site de fouille s'est retrouvé désert en moins de cinq minutes. Il ne restait plus que moi. Bien sûr, je suis entré dans la pyramide et, comme de juste, il n'y avait plus personne à l'intérieur. J'étais inquiet. »

« Bien plus tard, tous les disparus sont pourtant ressortis de la pyramide. D'après Roger, ils étaient allés en Égypte, la vraie Égypte, celle des Pharaons. Et ce n'était pas la plus insensée de ses élucubrations. Penhew avait rajeuni de cinq ans au moins. Patty et Huston avaient eux aussi changés. Personne ne voulait rien m'expliquer et tout le monde se fichait qu'il soit devenu presque impossible d'engager des terrassiers. »

« Après cela, lorsque je me réveillais la nuit, je les entendais parler dans un jargon à vous donner la chair de poule ; rien que j'ai jamais entendu. Puis, une nuit, Roger m'a dit qu'il allait me montrer quels pouvoirs ils avaient appris. Nous sommes partis dans le désert avec quelques Arabes. Tout le monde vociférait des mots et des chants étranges et Penhew battait le tambour acheté à Najir. Des créatures sont sorties du sol ; elles se sont mises à dévorer les Arabes et Roger et les autres ont éclaté de rire. Je n'ai pas demandé mon reste et j'ai filé en hurlant. Roger m'a retrouvé le lendemain et m'a prévenu qu'il fallait que je change d'attitude. Je savais ce que je devais au gamin, et je ne voulais pas le laisser tomber, mais après ça, j'ai commencé à me creuser sérieusement les méninges. »

« Ensuite nous sommes partis pour le Kenya et Roger m'a mis au parfum pendant le voyage. On avait trouvé un vrai dieu, disait-il, un qui dirigerait la Terre, et nous avec lui puisque nous étions ses élus. Le dieu nous avait choisis pour ouvrir la voie de son retour. Ce qu'il racontait – et ce que j'avais vu – commençait à tenir debout et je l'ai écouté très attentivement. Penhew rajeunissait et se ragaillardissait de semaine en semaine. Patty était très malade. On allait quitter Nairobi pour un trou paumé dans la montagne où il n'y avait ni rivière ni chemin de fer ni télégraphe ni police ni personne qui puisse m'aider. J'ai compris que Jack Brady ne vivrait pas très longtemps là-bas et j'ai pris mes dispositions. Pendant notre dernière nuit à Nairobi, j'ai drogué Roger, piqué la caisse (tout le fric était à lui de toute façon), et je nous ai embarqués en douce sur le premier wagon de marchandises en partance pour Mombasa. »

« J'ai appris plus tard que j'avais deviné juste. Les journaux ont dit que beaucoup de gens avaient été tués – mais Penhew, Huston et Patty n'étaient pas du nombre. »

« Enfin, pour nous tout s'est passé sans anicroche – c'est généralement le cas quand on n'est pas difficile et qu'on a les poches pleines. À Mombasa, on a débarqué avant la digue et trouvé un pêcheur qui voulait bien nous emmener à Zanzibar pour quelques dollars. Ensuite on a voyagé sur un caboteur marchand jusqu'à Durban. Là, on a teint nos cheveux et trouvé des vêtements plus convenables avant d'embarquer pour Perth. »

« Dans le train pour Mombasa, Roger avait réussi à dormir et, à son réveil, c'était un autre homme. Coupé de l'influence des autres, il redevenait lui-même, je crois. Je lui ai dit qu'on avait pas mal d'ennuis et qu'il fallait qu'on se cache. Je lui ai rappelé les Arabes tués en Égypte, les histoires de dieu et le reste. Il s'en souvenait tout à fait, mais on aurait dit qu'il n'arrivait pas à trouver cela important. Il comprenait quand même la situation, ceci dit. Mais au bout d'une semaine, ses cauchemars ont repris de plus belle et, là, il a touché le fond. Il commençait à comprendre certaines des choses qu'il avait faites. »

« Quand j'étais dans les Marines, j'étais stationné à Shanghai et je m'étais fait pas mal d'amis là-bas. Mais quand nous avons débarqué à Hong Kong, j'ai compris que Roger n'irait pas plus loin. Il hurlait après les ombres et tout ce qui bougeait. Alors je l'ai installé sur place dans un asile – ce qui a coûté presque tout l'argent qui restait – puis je suis parti pour Shanghai. Roger mis à part, j'étais bien certain de ne jamais revoir aucun des membres de cette maudite expédition. »

« Et j'ai continué de le croire jusqu'au jour où, en observant le port à la jumelle, j'ai vu Sir Aubrey Penhew qui se prélassait sur le pont de la Dame Noire. »



Roger Carlyle
(Allié)

Roger Carlyle est actuellement interné dans un sanatorium de Hong Kong sous le faux nom de Randolph Carter. Son look de playboy des photos des journaux américains est totalement passé, il n'est plus que l'ombre de lui-même, son corps anciennement athlétique s'est ratatiné, ravagé par les horreurs qu'il a connues à travers différents continents. Il n'arrivera à s'exprimer qu'avec difficulté et toujours d'une manière incohérente pour quelqu'un qui ne connaît pas son histoire. La vérité sur Nyarlathotep et les membres de l'expédition a eu raison de son esprit, détruit par ces expériences et tout ce qu'il a vu. Les investigateurs pourraient cependant lui arracher quelques renseignements sur à peu près n'importe quoi pendant une phase de lucidité de courte durée, mais en restant plusieurs jours auprès de lui. S'ils ne restent que quelques instants, ou moins d'une journée, il ne leur sera pas possible de tirer quoi que ce soit de cet homme qui a totalement perdu pied avec la réalité et s'est plongé dans son monde intérieur.

Roger Carlyle
Dément enfermé dans un sanatorium, ancien playboy et responsable d'expédition

Caractéristiques

APP	15	Prestance	75%
CON	9	Endurance	45%
DEX	15	Agilité	75%
FOR	10	Puissance	50%
TAI	16	Corpulence	80%
ÉDU	18	Connaissance	90%
INT	13	Intuition	65%
POU	10	Volonté	50%

Valeurs dérivées

Impact	-2
Points de Vie	12
Santé Mentale	7

Compétence spécifique (ou spéciale)
Être lucide par phases 55%

Note : Toutes les compétences sont réduites du fait de l'extrême difficulté de concentration dont Carlyle peut faire preuve face à la réalité. Toute compétence non indiquée doit être traitée comme à 0% même si le pourcentage de base est positif.

Compétences

Athlétisme	15%
Discrétion	10%
Sciences occultes	05%
Vigilance	25%
Mythe de Cthulhu	55%

Le Projet

Brady s'est fixé un objectif précis : apprendre le secret de l'Œil de Lumière et de Ténèbres grâce aux *Sept Livres cryptiques de Hsan* que Mu Hsien est en train de traduire. Il compte alors installer cette protection sur l'Île du Dragon Gris pour interdire la création du Portail et exterminer Sir Aubrey et ses répugnants adorateurs. Il prévoit ensuite de naviguer jusqu'au Kenya pour y détruire le Grand Temple de Nyarlathotep et y activer une autre protection. Après cela, il gagnera l'Australie où un troisième symbole protégera la Cité de la Grande Race des séides du Mythe. Il accepte volontiers l'aide des investigateurs, mais rien ne peut se faire tant que la traduction des *Sept Livres cryptiques de Hsan* n'est pas terminée. Le temps presse - le Portail s'ouvrira bientôt.

Chu Min espère lancer l'attaque par une nuit sombre, à marée montante, alors que le yacht de Ho Fong vient d'arriver sur l'Île. L'arrivée du yacht devrait indiquer une cérémonie et Mu Hsien pense que les adorateurs ne monteront pas la garde pendant les rituels ou juste après.

Si Mu Hsien a traduit les *Sept Livres cryptiques de Hsan* et que Brady a appris le secret de l'Œil de Lumière et de Ténèbres, alors ce dernier compte exécuter le rituel sur l'Île juste avant l'attaque.

Si le nombre des adorateurs sur place augmente visiblement, Chu et Brady se mettent en quête de renforts. Brady n'hésite pas à offrir les *Sept Livres cryptiques de Hsan* à Lin Tang-yu en échange de ses combattants. S'il connaît le capitaine Isoge, il fournit aux Japonais les moindres bribes d'informations militaires trouvées sur l'Île. Si vous le désirez, Isoge peut mettre à la disposition de Brady et Chu des forces considérables, à condition d'être convaincu de leur sens de l'honneur.

Pourtant, méfiez-vous des batailles rangées, où mercenaires chinois, adorateurs fanatiques et fusiliers marins japonais s'étripent sous le feu de croiseurs lourds pris d'assaut par des Shoggoths. Ce type de confrontation suppose le plus souvent une mise en scène au chronomètre et plusieurs assistants.

Voici le scénario le plus probable. Les éclaireurs envoyés dans l'Île notent qu'elle accueille de plus en plus d'adorateurs. La population augmente même tellement que toute reconnaissance approfondie devient impossible. Désormais, les éclaireurs doivent se contenter de passer quelques minutes terrifiantes sous des buissons avant de repartir. Ils réussissent tout de même à capturer quelques dégénérés et un interrogatoire conduit dans les règles de l'art établit que la grande machine se trouve dans le volcan et s'envolera bientôt.

Chu et Brady décident de lancer sur l'Île plusieurs commandos indépendants. Ils ont tous la même mission : trouver et détruire Sir Aubrey et sa fusée. Les armes à feu ne doivent être utilisées qu'en dernier recours. Dans un accès de franchise malvenue, Mu Hsien précise que, de toute façon, les fusils ne devraient pas être très efficaces contre les abominations que peuvent invoquer les sorciers du culte. « Soyez aussi furtifs que le tigre », conseille-t-il, « et frappez aussi fort ». Chu dirige six hommes, Brady six autres et les investigateurs peuvent former leur propre unité, éventuellement renforcés de quelques experts en arts martiaux ou tireurs d'élite.

Brady et Choi Mei-ling

Si Brady apprend des investigateurs la disparition de Choi Mei-ling, la colère le pousse à une décision immédiate : il va faire une descente chez Ho Fong pour essayer de la délivrer. Voilà qui risque de compromettre l'attaque sur l'Île du Dragon Gris. Un tel assaut improvisé lui vaudrait d'être pourchassé à la fois par la police et par l'ordre de la Femme Boursouflée. Chu Min refuse tout net de soutenir une attaque prématurée chez Ho Fong et Brady demande aux investigateurs de l'aider. Si eux aussi refusent, il tente la chose tout seul et ne réapparaîtra jamais. Les investigateurs devront alors faire preuve de beaucoup de diplomatie pour qu'Action Sincère n'annule pas son attaque de l'Île.

Et si la rencontre avec Brady ne se fait pas ?

Pas d'inquiétude, même si les investigateurs passeraient à côté d'un témoignage troublant, il y a plusieurs alternatives pour transmettre les informations de Brady :

- **Les explications via Mu Hsien**, Lin Tang-yu ou, dans une certaine mesure Chu Min. Ceux-ci devraient pouvoir répondre aux questions des Joueurs en jurant de la véracité des dires de Brady. « Comment osez-vous remettre en doute les paroles d'un homme qui a passé sa vie à combattre le Mal ? ! ».
- **Un témoignage écrit, ou testament.** Devant les dangers qu'encourait Brady, il aura certainement pensé à recueillir ses mémoires à l'attention d'alliés potentiels arrivés trop tard. Ce témoignage pourra être remis aux investigateurs par l'un des alliés de Brady, ou par la presse...
- **Le Courrier de Shanghai.** La solution la plus facile, mais la moins élégante. Dans un ultime espoir, Brady pourrait convaincre un journaliste du Courrier de publier son dernier témoignage. Nul doute que l'espérance de vie du journaliste serait incroyablement courte, mais peut-être que cela suffirait pour remettre les Joueurs dans le droit chemin.

Bien entendu, cette liste n'est pas exhaustive. Mais faites confiance à l'esprit créatif et Ô combien saugrenu de vos Joueurs. La solution viendra peut-être d'eux !

Au niveau des actions possibles pour les investigateurs, vous pouvez décider que Mu Hsien termine bien la traduction et les laisser monter leur propre attaque sur l'Île. L'ordre de la Femme Boursouflée ou Lin Tang-yu pourrait aussi retrouver Mu Hsien et récupérer les Livres avant la traduction. Vous pouvez aussi choisir de ne mettre en scène aucun événement critique à Shanghai et laisser les investigateurs entreprendre d'autres actions contre le culte si leurs découvertes les y incitent. Enfin, vous pouvez arranger une rencontre entre Chu Min et les investigateurs après la mort de Brady, ce qui permet de jouer comme prévu l'attaque sur l'Île du Dragon Gris.

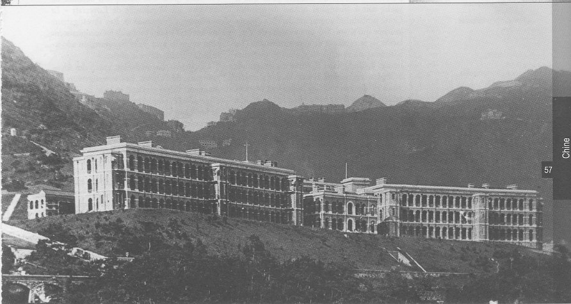
Le sanatorium de Hong Kong

Si les investigateurs désirent retrouver Carlyle, ils pourront le faire en suivant les indications de Jack Brady. Lors de ses révélations, celui-ci expliquera que Carlyle peut être rencontré dans un sanatorium privé de Hong Kong, et qu'il est inscrit sous le nom de Randolph Carter. Il insistera également sur le fait qu'ils ne pourront rien tirer de lui et qu'aller à sa rencontre n'est qu'une perte de temps, mais il ne les dissuadera pas complètement d'y aller - il est lui-même intéressé à obtenir des informations fraîches de son ancien employeur.
Si les investigateurs souhaitent tout de même se rendre à Hong Kong, ils pourront le faire par bateau depuis Shanghai. Ils en ont pour deux jours de traversée sur des navires anglais qui font la navette en partance du port tous les jours. Hong Kong est une colonie britannique depuis 1842 et est le premier territoire chinois à être passé sous domination de la Couronne. La région administrative comporte trois îles, l'une d'entre elle étant l'île de Hong Kong. C'est sur cette île que se trouve Carlyle, dans la partie sud, délaissée par les colons car plus difficile d'accès à cause de son centre très montagneux. Au moment où passent les investigateurs - logiquement vers la fin de l'année 1925, la saison est douce et le temps est ensoleillé. Ils arriveront au port de Victoria puis devront prendre un taxi pour être emmenés jusqu'au sanatorium.
Le sanatorium est un établissement privé tenu par des Chinois, situé au sud de l'île dans un petit village. Il n'accueille qu'une cinquantaine de pensionnaires en même temps. Carlyle y est inscrit sous le nom de Randolph Carter, tous les frais ayant été réglés par Brady - l'argent qui restait de l'expédition. Le responsable est monsieur Yang, un Chinois d'une cinquantaine d'années à la fine moustache tombante d'un noir de jais, qui possède des diplômes de médecine chinoise mais également européenne - c'est le seul médecin du bâtiment. Si les investigateurs viennent voir Carter en se présentant comme des envoyés de Brady, la visite ne posera pas problème, surtout après avoir un peu graissé la patte de monsieur Yang. Le premier contact avec Carlyle sera très décevant, car il est totalement amorphe, bourré de médicaments pour le tenir tranquille - tout comme l'essentiel des pensionnaires du sanatorium. Yang expliquera que le niveau des médicaments dépend de l'état d'agitation des malades et qu'on les allège régulièrement afin qu'ils puissent se mouvoir par eux-mêmes et ne pas rester alités, ce qui poserait d'autres problèmes médicaux. Carlyle est presque le seul européen à se situer dans le sanatorium, qui accueille surtout des Chinois ou des métis.

Langues

Langue maternelle (Anglais)	90%
Arabe	15%
Mandarin	20%
Turc	05%

Combat
Roger Carlyle n'est pas en mesure de se défendre contre une attaque physique, il se contentera de se protéger de ses membres et de fuir toute agression s'il le peut





Jules Savoyard
(Ennemi)

Jules Savoyard est le capitaine d'origine française du navire la Dame Noire. C'est également un adorateur de l'ordre de la Femme Boursouflée. Cet homme d'une quarantaine d'années (39 ans) n'a pas un physique sympathique : grand et maigre, son visage est abîmé par les radiations émises par la météorite se trouvant dans son navire ; son nez semble avoir fondu, le pourtour de ses yeux est jauni et ridé, ses cheveux noirs et graisseux sont troués de-ci de-là par des plaques de chair rougie. C'est un vrai salaud sadique.

Jules Savoyard
Capitaine de la Dame Noire et prêtre mineur de l'ordre de la Femme Boursouflée

Niveau : ordinaire
(cf. tableau **p. 306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou **p. 206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Points de magie	16
Santé Mentale	0

Compétence spécifique (ou spéciale)

Piloter la Dame Noire, servir l'Ordre avec sadisme	65%

Compétences principales

Athlétisme	15%
Discrétion	40%
Droit	20%
Mythe de Cthulhu	15%
Navigation	45%
Navigation (Grand bateau)	60%
Sciences occultes	05%
Vigilance	50%

Langues

Langue maternelle (Français)	75%
Anglais	35%
Mandarin	20%

Grimoire
Lame de Fond

Combat

• Bagarre	40%
• Pistolet Automatique cal.45 Dégâts 1D10+2	45%

Si les investigateurs souhaitent rester au-delà d'une visite de courtoisie, Yang acceptera contre rétribution (3D10£) - et il vérifiera alors leurs références auprès de Brady par câble. Ils pourront loger dans un hôtel du nord de l'île, ou dans une pension de famille chinoise du sud. Yang réduira les doses de Carlyle pour qu'ils puissent lui parler, mais cela prendra quelques jours. Ils auront alors la possibilité de se rendre compte de toute la démence qui l'assaille (cf. la description de Carlyle dans le chapitre introduction p. 31). A force de persuasion et de patience, les investigateurs finiront par arracher quelques bribes d'information à Carlyle - à vous de décider lesquelles - qui pourront confirmer certaines de leurs pistes, ou leur fournir des détails qu'ils n'auraient pas pu obtenir autrement. Cependant, rien ne leur sera révélé qui sera très important ou leur donnera un quelconque avantage contre les adorateurs qu'ils combattent.
Enfin si les investigateurs ont pour mission de ramener Carlyle à New York (ou souhaitent le faire), la situation sera la même que pour une visite de courtoisie ci-dessus ; sauf que la rétribution sera clairement revue à la hausse (100+1D100£).

L'île du Dragon Gris

Cet atoll inquiétant, une forteresse du culte, joue un rôle primordial dans l'ouverture du Grand Portail. Les investigateurs pourront-ils contrecarrer Nyarlathotep sans succomber à la colère de ses séides ?

A bord de la Dame Noire

La Dame Noire apparaît en partie sur la photographie du mouillage de Shanghai que les investigateurs ont peut-être récupérée. Il y a 30% de chances pour que le yacht soit à Shanghai quand ils arrivent. Cette probabilité augmente de 5% à chaque journée qui passe. Sur une réussite de Vigilance, ils le repèrent et le reconnaissent. Le bâtiment ne reste jamais plus de quelques heures à Shanghai - il arrive au crépuscule et repart vers minuit. Il jette l'ancre près des quais et des barques lui apportent le ravitaillement qu'il est venu chercher, ainsi que certains chargements spéciaux, comme les artefacts de l'entrepôt de Ho Fong.
On peut apprendre ce fait auprès de la capitainerie ou, moyennant pourboires, auprès des flâneurs des quais. Les registres de la capitainerie gardent aussi la trace des passages du Vent d'Ivoire (qu'ils ont peut-être visité à Londres) et ce cargo pourrait bien faire une apparition pendant leur séjour.

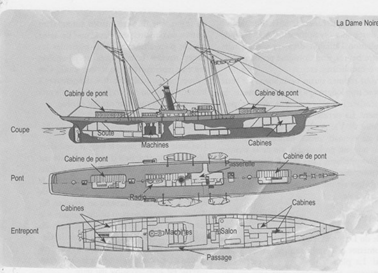
Le bâtiment

La Dame Noire est un élégant navire à vapeur de 27 mètres, battant pavillon britannique. Ses finitions intérieures en acajou sombre et ébène, et son équipement supérieur, en font un véritable yacht de luxe. Sa ligne robuste et carrée, typique de l'architecture navale de la fin du XIXe siècle, devrait lui donner une vitesse de croisière de 8-12 nœuds. En fait, il a été secrètement rebâti et renforcé. En eaux calmes, sa nouvelle machinerie extraterrestre le propulse à près de 45 nœuds, ce qui le rend plus rapide que tous les navires de guerre croisant dans le Pacifique, sauf deux destroyers expérimentaux japonais.
Hormis le météorite, les éventuels artefacts du Mythe expédiés par Ho Fong (cf. page 40) et la soute à charbon étrangement vide, le navire ne contient rien de suspect. La cabine du capitaine, Jules Savoyard, est sale, jonchée de bouteilles d'alcool et de littérature pornographique de bas étage. La suite du propriétaire, qu'occupe Sir Aubrey quand il est à bord, est propre et nette, mais verrouillée. La porte est peu épaisse (FOR 12) et peut être forcée ou crochetée. Les quartiers de l'équipage consistent en six étroites couchettes répugnantes, empilées dans le gaillard d'avant. On trouve aussi diverses réserves, une timonerie au centre du navire, un salon, une salle à manger, une cuisine, trois petites cabines d'invités et trois cabinets de toilette. Seule la suite déserte du propriétaire semble pouvoir accueillir des passagers clandestins en toute discrétion.
Si le yacht est suivi, Savoyard s'en aperçoit sur une réussite de Trouver Objet Caché. Il contacte alors Sir Aubrey dès que le navire s'approche de l'Île du Dragon Gris et le laisse décider des mesures à prendre.

L'équipage

Les six membres d'équipage de la Dame Noire sont d'abominables hybrides humains/Profonds (pour une description détaillée de ces êtres, lire la nouvelle de Lovecraft « *Le cauchemar d'Innsmouth* »). Les investigateurs qui ont déjà vu des Profonds les reconnaissent pour ce qu'ils sont. Jules Savoyard, un adorateur de l'Ordre, dirige le navire.
Tous portent un médaillon gravé des idéogrammes de l'Ordre. Les investigateurs remarquent l'objet sur une réussite de Trouver Objet Caché. Une réussite de Volonté permet de lire les caractères chinois ou de les mémoriser pour une traduction ultérieure.
Les traits dégénérés de Savoyard ont quelque chose de caoutchouteux. Son nez est à moitié rongé et ses yeux sillonnés de veinules jaunâtres. Des plaques de calvitie aberrantes percent au hasard son épaisse chevelure noire et graisseuse. Sur une réussite de Sciences formelles : physique ou de Médecine, un investigateur diagnostique un empoisonnement au radium.
Les caractéristiques de Savoyard sont présentes (ci-contre) et celles de son équipage aux yeux globuleux sont données page suivante.





L'équipage d'hybrides déments de la Dame Noire

(Ennemis)

Cet équipage est à la solde de Jules Savoyard et sert sur la Dame Noire.
Tous ces hybrides humains finiront sans doute par devenir des Profonds. Ils attaquent à vue tous les intrus et sont tous complètement fous. Ils n'ont pas grand-chose à faire à bord du bateau et ils imitent donc leur ivrogne de capitaine : soûleries et siestes interminables. Ils ne sont pas vraiment plus prudents à quai.
Pour six PNJ rapides, reprenez les statistiques du Villageois Hybride standard.
Pour plus de détails, voir « l'hybride Profond », page 67.

Un foyer de mort

Savoyard a été irradié par un bloc pierreux caché dans le foyer de la salle des machines. Dissimulée pendant les visites des douanes par une couche de charbons incandescents, la pierre luit d'une inquiétante lueur verte. C'est un météorite. Sa chaleur extraterrestre pousse la pression de la chaudière à des niveaux inaccessibles par simple combustion de charbon. Voilà pourquoi toute la propulsion, et le bâtiment lui-même, ont dû être reconstruits. Le foyer et la chaudière sont isolés de la salle des machines par des panneaux de plomb ; peints en noir, ils peuvent passer pour des plaques de fer.

Un investigateur qui jette un coup d'œil dans le foyer remarque l'étrange lueur. Toute personne qui se tient à moins de 6 mètres de la porte ouverte du foyer est exposée aux dangereux rayonnements.
Les radiations du météorite ont une VIR de 15. Celui qui rate son test de CON sur la Table de Résistance ressent les premiers effets au bout de cinq heures : faiblesse, maux de tête et nausées. Ses FOR et DEX sont diminuées de moitié ainsi que toutes ses compétences physiques, Athlétisme, etc. Les effets durent une douzaine d'heures. Chaque nouvelle exposition au météorite se traduit par un autre test de CON contre

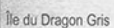
VIR, et chaque échec de la victime double la durée des symptômes. Une seconde irradiation l'affaiblit donc pendant vingt-quatre heures, une troisième pendant quarante-huit heures, etc.

Si vous estimez qu'un personnage est resté exposé trop longtemps aux rayonnements du météorite, l'empoisonnement devient permanent. La victime s'affaiblit jusqu'à perdre 1 Point de Vie par jour et finit par mourir. On ne connaît aucun traitement efficace, mais on peut prolonger la vie de la victime en l'hospitalisant ; des transfusions de sang quotidiennes suspendent le processus final.

Le danger est nul tant que la porte du foyer reste fermée.

À terre

L'île du Dragon Gris se trouve à cinq cents kilomètres (270 miles) au sud-est de Shanghai. La plupart des cartes la présentent comme un simple récif, mais c'est en fait un volcan assoupi. Le cratère principal est éteint depuis très longtemps et l'érosion l'a transformé en un vaste atoll. Au milieu du lagon, une île s'est formée autour d'un cratère secondaire peu élevé, une île assez grande pour abriter un village. Seules les cartes navales britanniques et japonaises représentent correctement cet atoll. Ces mêmes cartes qualifient de « dangereuses » les eaux alentour. Aucun pays n'a jamais pris la peine de revendiquer cet îlot perdu.


Île du Dragon Gris

Dans le lagon

La Dame Noire se range le long de l'embarcadère branlant situé près du village habité par une cinquantaine d'hybrides Profonds. Plusieurs d'entre eux surveillent constamment le chenal qui permet de traverser la barrière de récifs. Si un bateau inconnu se présente, Sir Aubrey l'apprend au bout de dix minutes - le temps qu'il faut à un Profond pour nager du poste d'observation camouflé jusqu'à la Caverne de la Femme Boursouflée, à l'intérieur du cratère. Comme indiqué sur la carte, cette caverne est aussi accessible par terre.

Cette île de sable et de scories est plantée de palmiers rabougris ; les crabes sont ses principaux habitants. Une douzaine de fumerolles en activité peuvent passer de loin pour des feux. Le volcan lui-même culmine à près de 150 mètres. Les abords du sommet sont abrupts mais il est possible de l'atteindre en une demi-heure. Vous pouvez demander des tests d'Athlétisme dans la dernière partie de l'ascension. Là-haut, il n'y a rien d'autre à voir que le cratère : un bol passablement accidenté où d'inoffensives vapeurs jaillissent toutes les quelques heures.

La colonie de Profonds

Une petite colonie de Profonds est installée dans l'atoll, du côté de l'entrée sous-marine. Ils peuvent être appelés à la surface en 1D4+1 minutes par les chants des hybrides du poste d'observation. De nuit, il y a 20% de chances pour qu'un Profond en maraude remarque l'arrivée d'un bateau indésirable.

Le village

Une douzaine de huttes en feuilles de palmier se dressent sous les arbres, suffisamment loin de la plage pour ne pas être envahies de crabes des sables. Ici, les investigateurs ne trouveront ni magasin, ni radio, ni fusil, ni autre matériel utile. 1D10+10 statuettes du Mythe sont réparties au hasard dans les huttes et la plupart des villageois portent les idéogrammes de la Femme Boursouflée sur un médaillon, une ceinture, etc. Une des huttes contient des dizaines de tuniques du culte, des robes de soie noires et jaunes destinées aux visiteurs.

L'embarcadère

Un simple ponton de bois qui avance suffisamment loin dans le lagon pour que les bateaux à fort tirant d'eau puissent l'utiliser à marée basse.

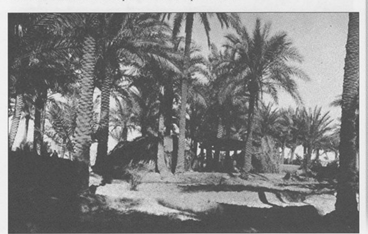
Le poste d'observation

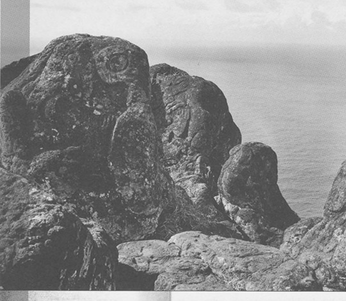
C'est une petite hutte suspendue à 10 mètres au-dessus du sol entre trois palmiers voisins. Elle est si bien dissimulée qu'il faut réussir un Trouver Objet Caché à -20% pour la déceler. Une réussite simple ne repère que les six câbles d'acier qui stabilisent les trois arbres (et la hutte, donc) les jours de grands vents. Ce poste d'observation n'est qu'un perchoir. Les instruments de détection se résument à une paire de jumelles et les communications sont transmises par messagers.

Le sentier vers le volcan

Une piste bien visible part du village et sinue sur les flancs du volcan jusqu'à une caverne située à moins de cinquante mètres d'altitude. Idéogrammes du culte, crocs ruisselants, tentacules entortillés et autres symboles propres à réjouir les esprits déments sont gravés tout autour de l'entrée. Un escalier s'enfonce en serpentant dans les profondeurs et conduit quelques 60 mètres plus bas. Le boyau de pierre s'emplit parfois d'épaisses volutes sulfureuses qui tachent les parois. Les investigateurs vont empester pendant des heures.

Les nuits de cérémonie, les villageois et une poignée de visiteurs du continent allument des torches avant de rejoindre cette entrée avec force chants. Si les investigateurs réussissent à emprunter des tuniques du culte, ils se joindront à la procession sous ce déguisement sans problème.





L'accès par voie terrestre

Cet escalier (marquée d'une flèche et d'un « Haut » sur la carte) vers la surface est gravé d'images de Larves de Cthulhu, de Profonds et de Shoggoths.

La fusée de Sir Aubrey

Cet obus de métal étincelant est suspendu au-dessus du puits de lave par de solides poutrelles. Il dépasse les vingt mètres de haut et tout un arc-en-ciel de couleurs huileuses et invraisemblables scintille à la surface de son métal extraterrestre. La coque est gravée de divers petits dessins, des motifs élégants et Art Déco. Les ailettes directionnelles, en forme de nageoire, semblent aussi particulièrement fantastiques. Des échafaudages et des grues sont installés tout autour à divers niveaux et 1D6+10 adorateurs sont en train de vérifier ou de réparer les circuits, de tirer des câbles ou de souder certains éléments. La pointe de la fusée n'est pas encore fixée au reste de l'engin.

Une douzaine de tuyaux (2,5 cm de diamètre) fixés à la base de la fusée s'enfoncent dans le puits de lave. Chauffés à blanc, ils font penser à des tubes fluorescents surpuissants. L'intensité lumineuse est telle que tous les ouvriers portent des lunettes de protection. Ces tubes de conversion d'un autre monde drainent l'énergie du puits de lave. C'est cette énergie accumulée qui propulsera la fusée de Sir Aubrey au-dessus de l'Océan Indien, afin d'ouvrir la porte à ce mal qui doit infecter notre monde.

Régulièrement, quatre ou cinq Profonds sortent du Bassin Bouillonnant et viennent vider de pleins seaux d'une répugnante substance visqueuse dans le puits de lave.

La caverne de la Femme Boursouflée

Cette caverne abrite un temple de la Femme Boursouflée et l'engin construit par Sir Aubrey pour forcer l'ouverture du Grand Portail. C'est un cylindre irrégulier d'une cinquantaine de mètres de haut, un espace abandonné par la matière volcanique quand elle est redescendue vers la poche de magma inférieure. Une lumière orange et crue semble émaner des lichens gluants qui tapissent généreusement parois et plafond, mais ils ne font que refléter le rayonnement du puits de lave au centre de la caverne.

Profonds

Race Inférieure de Serviteurs

Ils étaient de couleur verdâtre et avaient le ventre blanc. Leur peau semblait luisante et lisse, mais leur échine se hérissait d'écailles. Leur corps vaguement anthropoïde se terminait par une tête de poisson aux yeux saillants toujours ouverts. Sur le côté de leur cou s'ouvraient des ouïes palpitantes et leurs longues pattes étaient palmées. Ils avançaient par bonds irréguliers, tantôt sur deux pattes, tantôt sur quatre... Leur voix coassante... avait toutes les nuances d'expression dont leur visage était dépourvu.

- H.P. Lovecraft, *Le Cauchemar d'Innsmouth*

Les Profonds sont une race amphibie qui sert principalement Cthulhu et deux êtres appelés Père Dagon et Mère Hydra. Enfermés dans les profondeurs immuables de la mer, leur vie étrange est d'une froideur magnifique, d'une incroyable cruauté et d'une éternelle longévité. Ils se rassemblent pour se reproduire ou pour vénérer le Grand Cthulhu, mais n'ont pas besoin de contacts comme les humains. Ils forment une race marine, absente des étendues d'eau douce, et ont de nombreuses villes, submergées sous les flots.

Les trois principales villes des Profonds sont Y'hanth-lei sur la côte du Massachusetts, près d'Innsmouth, Ahu-Y'hloa sur la côte d'Angleterre, en Cornouailles et G'll-Hoo, en mer du Nord.

Les profonds hybrides : Certains Profonds interagissent avec les humains. Ils semblent avoir une envie monstrueuse de créer des hybrides humains/Profonds. Cela pourrait trouver une explication dans le cycle reproducteur de ces êtres, desquels on ne sait presque rien. Les Profonds peuvent être vénérés par les humains avec lesquels ils se reproduisent généralement. Les Profonds



Caverne de la Femme Boursouflée

Les pièces détachées

Des outils, des emballages et divers matériaux bruts sont empilés dans un coin, ainsi qu'un bon nombre de petits réservoirs en formes de cigare. Ces derniers sont équipés d'une multitude de valves étranges et de harnais. Plusieurs des adorateurs qui travaillent sur la fusée portent sur le dos ces appareils (six, sept kilos). Ce sont des postes à souder portatifs et le rayon de lumière écarlate qu'ils produisent fait fondre n'importe quel métal. Leur réserve d'énergie autorise une utilisation continue pendant 1D4+8 heures. Même si leur rayon ne porte qu'à un mètre cinquante, ces appareils constituent des armes formidables : 2D10 points de dommages à pleine puissance et 1D10 points à demi-capacité. Leurs principes de fonctionnement sont totalement inconnus sur Terre mais ils sont complètement autonomes. Les investigateurs qui les utilisent sur place ne devraient jamais arriver à bout de leur réserve d'énergie.

Le bassin calme

Ce bassin donne directement dans le lagon. Les Profonds utilisent ce conduit pour rejoindre la caverne à partir de leur colonie marine.

Le bassin bouillonnant

Des marches inclinées descendent dans ces eaux troubles et agitées. Cinq Profonds travaillent ici, commandés par un sixième. Ils s'occupent du Shoggoth qui frissonne nerveusement dans la mare, presque invisible sous les eaux. Ils prélèvent des tissus sur le monstre afin d'accroître l'énergie du puits de lave.
Le Profond en charge est un Shoggoth-Twsha, un prêtre Shoggoth, une position importante au sein de la société Profond. Il tient des amas d'un limon gris et tressaillant dans ses mains griffues et palmées et adresse parfois quelques gestes et incantations vagues en direction du bassin.

La cage

Les malheureux enlevés par le culte attendent ici d'être sacrifiés. La cellule contient 1D20+20 humains, des pêcheurs ou des marins effrayés pour la plupart. Quand une cérémonie d'Union des Profonds doit avoir lieu, la cage renferme surtout des femmes.
Le plafond rocheux est à deux mètres cinquante. La façade de barreaux d'acier (FOR 40 ; 2 cm d'écart) est percée d'une porte (FOR 35) fermée par une serrure magnétique. Elle ne peut pas être crochetée et seul Sir Aubrey en a la clé.
Les prisonniers peuvent voir à travers les barreaux et les scènes d'horreur auxquelles ils ont assisté les ont presque tous rendus fous. Certains interpellent en vociférant les investigateurs qui s'approchent discrètement ou cherchent à s'en prendre à leurs sauveteurs.

La statue

C'est une représentation de la Femme Boursouflée, d'environ 3 mètres de haut. Des centaines de bras sectionnés, et plus ou moins putréfiés, pendent des tentacules déployés de l'horrible idole : l'abominable spectacle coûte 2/1D8 points de SAN. Les investigateurs savent maintenant ce que deviennent les bras prélevés sur les victimes sacrifiées à Shanghai. Devant la statue, les idéogrammes du culte s'étendent sur le sol. Ces caractères en or martelé sont immenses et passablement tachés de sang.
La substance extraterrestre de la statue est immunisée contre presque toutes les formes de destruction. Un million de tonnes de TNT devrait certainement en venir à bout, mais toute tentative plus modeste reste vouée à l'échec.
Si les investigateurs utilisent le sortilège Trouver un Portail, ils découvrent que la statue elle-même en constitue un. Nyarlathotep l'utilise sous sa forme de Femme Boursouflée pour paraître devant ses fidèles lorsque ceux-ci l'invoquent.



ont une vie très longue s'ils ne sont pas tués, de même que tout hybride. Généralement, les hybrides vivent dans des villages côtiers isolés.
Les hybrides débutent leur vie comme des enfants humains normaux, qui deviendraient de plus en plus laids. Subitement, en quelques mois, l'humain se transforme en Profond. Le changement a généralement lieu à l'âge de 1D20+20 ans, mais certains humains pourraient se transformer plus tôt ou plus tard, voire ne se transformer que partiellement.

Attaques : Les Profonds attaquent généralement de leurs mains griffues ou avec des armes, comme des lances ou des filets.

Profonds
Humanoïdes à branchies

Caractéristiques	Dés	Moyenne
FOR	4D6	14
CON	3D6	10-11
TAI	3D6+6	16-17
INT	2D6+6	13
POU	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11

Valeurs dérivées

Mouvement	8 / 10 (nage)
Points de Vie moyens	14
Impact moyen	+2

Compétences

Discrétion dans l'eau	25%
Écouter	30%
Se cacher dans l'eau	25%
Trouver Objet Caché	30%

Armes
• Griffes 25%
Dégâts 1D6
• Lance de chasseur 25%
Dégâts 1D6
• Filet de pêche 15%
Dégâts : pris au piège

• **Protection :** 1 point de peau et d'écailles

• **Sortilèges :** À la discrétion du gardien, les Profonds ayant 14 ou plus de POU connaissent au moins 1D4 sortilèges. Les sortilèges connus ont toujours un lien avec Cthulhu, Dagon et Hydra, les Larves stellaires de Cthulhu, les Yuggs et les autres horreurs marines.

• **Perte de SAN :** 0/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu un Profond



La salle égyptienne

C'est dans ce salon, surchargé d'objets égyptiens de toutes les dynasties, que Sir Aubrey se repose. L'ensemble est inestimable, statues uniques au monde, bas-reliefs, colliers, etc. et représente peut-être 1D3 millions de dollars U.S. Cette pièce donne directement sur la caverne, mais une réussite de Trouver Objet Caché signale une rainure qui court tout autour de l'entrée. Un panneau d'acier (FOR 100) dissimulé dans le roc peut isoler la salle égyptienne du reste du complexe. Il est commandé par une corde placée derrière le trône de Sir Aubrey.

Le trône cache aussi un passage plus petit qui mène dans une chambre funéraire construite sur le modèle égyptien. Elle contient un sarcophage en marbre incrusté d'or martelé (près de 150 kilos !) et de pierres précieuses polies. Le visage de Sir Aubrey orne le couvercle à moitié ouvert. Lorsqu'il est refermé, une fiole fixée à l'intérieur du cercueil diffuse un gaz qui place l'occupant en état d'animation suspendue pendant une période de huit mois. Une fois le couvercle soulevé, le gaz se dissipe en 1D6 minutes. Le respirer quelques secondes provoque un léger étourdissement.

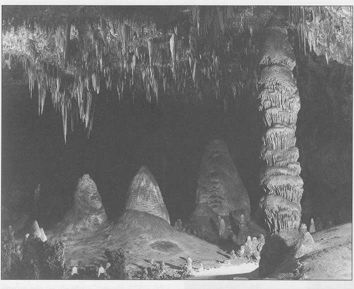
Quand il ne dirige pas une cérémonie, il y a 50% de chances pour que Sir Aubrey se tienne dans cette pièce.

Les radiations de la Caverne

De faibles radiations provenant du puits de lave infestent la chambre. Le magma est surtout constitué d'un mélange lovecraftien indéterminé. A votre convenance, vous pouvez affecter la santé de tous ceux qui séjournent dans la caverne. Gardez pourtant à l'esprit que Sir Aubrey a travaillé pendant des années dans cet endroit et qu'il est toujours en bonne santé. Peut-être est-il protégé par Nyarlathotep.

Si vous en tenez compte, voici une suggestion. La dose mortelle correspond à une journée entière d'exposition constante au puits de lave. Tous les êtres vivants concernés souffrent dans les 1D6 jours qui suivent de nausées et de dégénérescences des tissus symptomatiques. Aucun traitement ne permet de guérir la victime mais une hospitalisation peut prolonger son espérance de vie. Lorsque les premiers effets se font sentir, ses FOR et la DEX sont diminuées de moitié, de même que toutes ses compétences physiques. Elle perd 1 point de vie par jour jusqu'à ce que mort s'ensuive. Amusez-vous à décrire marbrures, cancers de la peau, éruptions répugnantes, apparition de nouveaux appendices, perte des cheveux, etc.

Une bonne moitié des adorateurs au travail sont visiblement affectés. Chaque ouvrier qui meurt est remplacé. La vue d'une victime des radiations coûte 0/1D4 points de SAN.



Rites

Pour satisfaire aux passions brutales de ses adorateurs, l'Ordre n'organise normalement que des rites de mort et de reproduction. À vous de décider quels sont ceux que les investigateurs observent. Favorisés par les parois irrégulières de la caverne et la pénombre relative, ils peuvent assister à toute une cérémonie sans être découverts (90% de chances) à moins qu'ils ne s'exposent délibérément.

Les nuits de rituel, l'Île n'est pas surveillée. Les cérémonies épuisent complètement les adorateurs et la caverne est désertée, à l'exception du Shoggoth-Twsha qui continue de s'occuper de son Shoggoth. Ce dernier n'intervient dans aucun rituel même s'il est régulièrement alimenté en victimes.

Ces rites sont célébrés pour les adorateurs travaillant sur l'Île et les visiteurs éventuels. Les autres lieux sacrés de l'Ordre accueillent leurs propres cérémonies. Les rites conduits par Ho Fong à Shanghai, par exemple, tout en étant à peu près identiques, sont suivis par beaucoup plus de fidèles.

Pour plus de détails, voir les Rites de la secte de l'ordre de la Femme Boursouflée page 29.

L'atelier de Sir Aubrey

Deux épaisses portes de plomb isolent cette zone. Elles ne sont pas verrouillées mais appareillées de telle façon qu'il est impossible d'en ouvrir une si l'autre n'est pas fermée. L'atelier est encombré de tables, étagères, pièces détachées et papiers. Quand il ne dirige pas une cérémonie, il y a 50% de chances pour que Sir Aubrey se trouve ici.

Le système de déclenchement

Au centre de l'atelier, sur la table, un gros engin rappelle un peu, par sa silhouette, la pointe de la fusée. On devine facilement qu'il s'insère normalement au sommet de la fusée, dans la pointe qui n'a toujours pas été fixée. L'ensemble regorge d'étranges petits engrenages, de câbles multicolores et de plaquettes minuscules gravées de figures géométriques minutieuses. Le système électrique de l'engin déconcerte les meilleurs scientifiques de l'équipe (trois quarts de siècle de retard en électronique ne peuvent être rattrapés en une après-midi). Une réussite d'Électricité suggère pourtant qu'il doit s'agir d'une sorte de minuterie, certainement celle d'une bombe. Des réussites de Bricolage ou de Sciences formelles : physique précisent que cette bombe devrait être déclenchée à une certaine heure et sous une certaine pression atmosphérique.

La bombe

L'espace cylindrique au centre de l'engin est certainement destiné à accueillir la tête explosive. Une fouille de l'atelier permet de découvrir un récipient de plomb contenant un cylindre métallique qui correspond exactement à l'espace vide dans le déclencheur. C'est une bombe au radium qui doit propager ses radiations mortelles sur des centaines de km2 d'océan en signe de bienvenue à ceux qui sont de retour. L'essentiel de la puissance explosive (juste suffisante pour déchirer un instant la texture de l'espace) sera obtenu en écrasant le mystérieux météorite contre une masse de radium. Quand la bombe est dégagée de sa coque de protection, elle aussi émet de dangereuses radiations (les effets sont les mêmes que pour le fragment caché dans la chaudière de la Dame Noire).

La Femme Boursouflée

Avatar de Nyarlathotep

« Derrière l'éventail noir
minaude la tourmenteuse d'âmes
aux bras de serpents.
Gluante, enflée de graisse et de sang,
elle dégouline du lis gris
gracieusement offert
par des enfants tressaillants... »

- La déesse de l'Éventail Noir

« Une forme des plus majestueuses apparaît devant le fier Hun Tao - la déesse elle-même vient l'humilier ! Ses gracieux tentacules enlacent la chair blême des adeptes. Ses griffes de dragon sondent les gorges hurlantes des couards. Ses faucilles récoltent les bras gigotants qu'Elle a choisis ! Ses cinq bouches chantent sa victoire quand Hun Tao pleure et tremble dans son palais vide ! »

- L'histoire du prêtre Kwan

Cet avatar répugnant de Nyarlathotep n'est adoré sur Terre que par les membres de l'ordre de la Femme Boursouflée, basé à Shanghai.

C'est une horreur femelle de près de 300 kilos, haute de plus de deux mètres. Ses bras sont remplacés par des tentacules et d'autres tentacules plus petits émergent de ses répugnants replis graisseux gris jaune. Un autre tentacule encore se balance sous ses yeux. Cinq mentons bouffis complètent l'abominable visage, surmontés chacun d'une bouche féminine. Ces bouches semblent parfaites mais peuvent laisser apparaître des poignées de crocs hideux. Cette abominable caricature de femme humaine est parée d'une tunique de soie jaune et noire.

La Femme Boursouflée porte six faucilles, normalement glissées dans la ceinture de sa tunique à côté de son Éventail Noir. Ce dernier lui permet, quand elle le tient juste au-dessous de ses yeux, de passer pour une belle et mince demoiselle chinoise. L'éventail enchanté fixe l'attention de l'observateur sur ses beaux yeux délicats et masque ainsi son obésité et ses formes hideuses. Quand l'Éventail Noir est replié, la monstruosité de la déesse foudroie l'interlocuteur horrifié. Grâce à cet éventail, la Femme Boursouflée peut séduire les hommes et leur faire connaître les plaisirs dégénérés d'un autre monde, avant de les étouffer en son sein monstrueux.

Quand il est tué sous cette forme, Nyarlathotep se transforme en une masse de tentacules qui tortillent follement et s'enfoncent dans le sol avant de s'y désintégrer. La Femme Boursouflée se relève de ces ruines tentaculaires après 1D6+2 mois. Cette mort apparente et l'éventuelle renaissance n'ont aucun effet sur Nyarlathotep ou ses autres avatars.

Femme Boursouflée

FOR	31	Puissance	99 %
CON	44	Endurance	99 %
TAI	26	Corpulence	99 %
INT	86	Intuition	99 %
POU	100	Volonté	99 %
DEX	19	Agilité	95 %

Mouvement	12
Points de Vie	35
Impact	+9

Armes
- Baiser automatique s'il y a immobilisation
  Dégâts 1D6 points d'INT par round
- Bras-Tentacule 85%
  Dégâts 3D3 puis immobilisation et Baiser
- Faucilles 50%
  Dégâts 1D4+3 chacune

- **Attaques :** La Femme Boursouflée peut attaquer avec ses deux bras-tentacules chaque round. La victime capturée par l'un de ses gros appendices subit 3D3 points de dommages. Les rounds suivants, elle est immobilisée et amenée à une des gueules baveuses de la déesse. Cette mise en bouche - le Baiser de la Femme Boursouflée - détruit l'INT de la victime au rythme de 1D6 par round. La perte est définitive. Tant que la victime possède encore des points d'INT, elle peut essayer d'échapper au monstre en réussissant un test de FOR contre FOR sur la Table de Résistance. Quand son INT tombe à zéro, son crâne explose sous les lèvres écumantes de la déesse obèse qui suce et engouffre la cervelle encore vivante (le « lis gris » du poème). La Femme Boursouflée dispose encore d'une foule de tentacules plus petits pour attaquer. Chaque round, 1D6 petits tentacules attaquent à la faucille.

- **Sortilèges :** La Femme Boursouflée connaît tous les sortilèges du Mythe. Elle peut invoquer n'importe quel monstre au prix de 1 Point de Magie par point de POU du monstre concerné. Elle peut invoquer les Shantaks, les Horreurs Chasseresses et les Serviteurs des Dieux Extérieurs moyennant un unique Point de Magie par monstre.

- **Perte de SAN :** Voir la Femme Boursouflée coûte 5/1D100 points.

Cinq ouvriers Profonds
(Ennemis)

Ces ouvriers se trouvent sur l'Île du Dragon Gris, dans la Caverne de la Femme Boursouflée. Pour plus de détails sur les Profonds, cf. page 62.

Ouvrier Profond Standard

FOR	14	Puissance	60 %
CON	04	Endurance	20 %
TAI	22	Corpulence	99 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	14	Volonté	70 %
DEX	14	Agilité	70 %

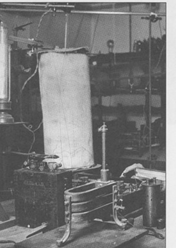
Valeurs dérivées

Point de Vie	18
Mouvement	8/10 (nage)
Impact	+3

Armes
- Griffes 25%
  Dégâts 1D6
- Trident 25%
  Dégâts 1D6+1

- **Sortilèges :** Un Profond connaît les sortilèges Contacter Cthulhu et Contacter une Larve Stellaire de Cthulhu ; un second connaît Contacter Cthulhu.

Connecter la bombe au système d'armement est assez simple : trois écrous, deux pistons, deux fils électriques et un câble de sécurité doivent être mis en place. Pour l'armer, il suffit de faire pivoter le sommet du cylindre d'un demi-tour sur la droite et d'insérer le câble de sécurité dans un cliquet. La bombe ne peut pas exploser toute seule. Si le système de déclenchement est détruit, Sir Aubrey mettra près d'un an à en reconstruire un autre. Les différentes manières de prévenir le lancement sont discutées par la suite.



Les plans

De nombreux plans de la bombe et de la fusée sont éparpillés sur la table. Les légendes et formulations mathématiques sont rédigées selon le système d'écriture de la Grande Race de Yith. Leur traduction demanderait 1D10+4 semaines mais la personne qui s'y intéresse doit avoir au moins 18 en INT et 80% en Sciences formelles : physique. Les plans paraissent bien être ceux de la fusée et de la bombe. Les investigateurs devineront certainement l'intérêt que ces documents pourraient susciter dans les ministères de la guerre de divers pays. Le gouvernement japonais serait tout particulièrement heureux de les consulter puisque ses agents suspectent déjà l'existence de cette arme étrange.

Le chronomètre

Un chronomètre marin est rangé dans une petite boîte en bois, un modèle ordinaire utilisé par les navigateurs du monde entier pour établir les positions quotidiennes. Les minutes et secondes correspondent à celles indiquées par les montres des investigateurs, mais l'aiguille des heures est avancée de huit heures. Une réussite de Sciences formelles : astronomie ou de Volonté à -20% leur rappellent que tous les instruments de navigation sont réglés sur le méridien de Greenwich. Ces huit heures devraient correspondre au décalage horaire entre l'heure GMT et celle de Shanghai.

Les outils

Les outils de l'atelier ont des formes étranges. Ils n'ont pas été conçus pour des mains humaines et leur usage reste généralement mystérieux. La perfection de leur design et de leurs finitions suggèrent une technologie très en avance sur celle de 1925.

Éléments pertinents du journal de Sir Aubrey Penhew Aide de jeu SH-03

Éléments pertinents du journal de Sir Aubrey Penhew, Vicomte Penvensey.
Utilité de ce document : Ces cahiers rédigés de la main de Sir Aubrey couvrent la période 1921-1925. Roger Carlyle n'y est cité qu'une fois et Jackson Elias pas une seule. Le nom de Robert Huston revient souvent. Si les investigateurs ont déjà assisté à la naissance du Rejeton de Nyarlathotep au Kenya, cet événement est cité. S'ils ne sont pas allés au Kenya, il ne l'est pas. S'ils sont allés au Kenya et n'ont pas assisté à cette naissance, ils risquent d'y retourner ; à vous de décider si l'événement est cité ou pas. Un passage mentionne les « Enfants du Grand Cthulhu » ; il fait référence aux Larves de Cthulhu lâchées sur Jack Brady au Club des Navigateurs à Shanghai (Brady est ce fameux « traître » mentionné à plusieurs reprises). Ce journal établit un lien entre les projets de Nyarlathotep et ceux de Cthulhu. Si les investigateurs parviennent à le voler, servez-vous en pour livrer les indices nécessaires à cette campagne ou à une suivante. La lecture du journal entier coûte 1D6 points de SAN.

Le grand rituel d'ouverture

Le 14 janvier 1926, l'Île accueille tous les adorateurs que l'Ordre a pu amener sur place. C'est un grand jour pour le culte et tous veulent y participer (la criminalité en Extrême-Orient diminue donc pendant quelques semaines). Sauf urgence de dernière minute, Ho Fong et les autres notables de l'Ordre viennent participer au grand événement. Le nombre de participants peut varier, à votre convenance, de 250 à 25 000. Si l'assistance est très importante, la cérémonie a lieu à l'extérieur du volcan. Les palmiers sont certainement abattus pour que tous puissent voir. Tous les investigateurs captifs sont enchaînés dans des équipes de forçats et participent au travail - ce qui permet de justifier leur survie.

Salut Pharaon des Ténèbres, Salut Nyarlathotep, Cthulhu fhtagn, Nyarlathotep th'ga, shamesh, shamesh, Nyarlathotep th'ga, Cthulhu fhtagn !

13 juin 1921 : J'entame enfin la tâche qui m'est assignée par mon seigneur et maître le Pharaon Noir. Il m'a donné mes rêves, il m'a donné l'Égypte et je le paierai de ses faveurs en lui donnant le monde des hommes. Le pouvoir, la beauté, nul ne peut apprécier ce qu'il n'a pas connu. Je connais le pouvoir et la beauté, la beauté d'une vie entièrement vouée à mon seigneur...

30 août 1921 : Huston a enfin envoyé les plans. Complexes et fascinants. Il faudra un certain temps pour les comprendre et commencer la construction. On m'a promis la connaissance nécessaire et ma foi est grande.

7 septembre 1921 : Les premiers chargements sont arrivés. Nous sommes tous ravis. Les Profonds nous ont rejoints. Le travail commence.

15 janvier 1922 : La première phase est achevée. Les chargements se succèdent plus rapidement maintenant. Il me faudra bientôt commencer le travail sur la tête explosive.

2 avril 1923 : Les bases sont en place, mais il nous faut plus de connaissance. Huston nous est précieux. Je n'aurais jamais cru possible.

4 octobre 1923 : Le travail sur le système de guidage est arrêté. Huston doit atteindre un niveau plus profond et cela prendra du temps. Notre Maître a promis de l'aider en envoyant un membre de la Grande Race. Comme j'ai hâte de parler à l'un d'entre eux...

19 janvier 1924 : Le travail a repris dans la joie. Le jour est proche...

29 septembre 1924 : Le missile est terminé mais l'ogive me déconcerte. Je dois prier aide et conseil. Ho Fong m'avertit que quelqu'un connaît nos plans. Ce misérable Carlyle est-il toujours vivant ? Notre Maître daignera-t-il m'en parler ?

11 février 1925 : Tout est prêt. Nous n'attendons plus que le Grand Jour, l'Heure de L'Ouverture du Grand Portail. Nul ne peut s'opposer à Sa volonté. Nyarlathotep th'ga, Cthulhu fhtagn !

Aide de Jeu SH-03 - Extrait du journal de Sir Aubrey Penhew

Damned ! Une fois encore, Carl Stanford s'échappe...
Au moment du Grand Rituel, Carl Stanford n'est pas sur l'île. Ce puissant sorcier est occupé loin de là par les autres projets cruels de son maître maléfique, Cthulhu. Si les investigateurs l'ont déjà croisé dans *Les Ombres de Yog-Sothoth*, c'est la deuxième fois que Stanford échappe à leur surveillance - surtout s'ils en mettent une en place. Stanford pourra revenir ultérieurement pour gêner leurs investigations ou leurs actions.

Après deux heures de chants solennels, le sortilège Contacter Nyarlathotep est lancé. Le dieu apparaît sous sa forme de Femme Boursouflée et les fidèles se prosternent. Sir Aubrey consacre la volonté collective de l'assistance à la déesse et tous se réjouissent de l'existence des Dieux Extérieurs et des Grands Anciens. La déesse retourne à son état de statue et n'aura plus un battement de cil jusqu'à l'ouverture du Grand Portail. Sir Aubrey consulte une dernière fois son chronomètre et entonne les horribles incantations du rituel d'ouverture. Quand le Portail s'ouvre, la Femme Boursouflée s'éveille pour hurler son triomphe.

Trente minutes avant la fin du rituel, les Portails de synchronisation sont ouverts par le Rejeton. Il est alors possible de passer de Shanghai à la Montagne du Vent Noir ou dans la Cité des Sables instantanément. Vingt-cinq minutes avant l'Heure de l'Ouverture, des adorateurs soigneusement sélectionnés par Sir Aubrey reçoivent l'ordre de couper au rayon à souder les poutrelles qui soutiennent la fusée. À l'instant prévu, la fusée s'enfonce de 3 mètres dans la lave en fusion, qui déborde du puits ; les adorateurs affectés à cette tâche sont exterminés. La fusée (maintenant complétée de sa tête explosive) a reçu sa part de sang. Elle commence à monter en puissance. Quinze minutes avant l'heure H, des charges explosives font sauter le sommet du volcan et la fusée s'élance dans les airs en direction de l'Océan Indien, saluée par les cris des adorateurs extatiques. Au moment voulu, Sir Aubrey entonne les derniers mots du rituel. Sur les autres continents, ses congénères font de même. La fusée explose et ouvre la voie.

Le voile de la réalité se déchire dans le ciel, ouvrant une brèche de ténèbres sur un espace inconnu d'où pulse une couleur rouge sang. La brèche se répand vers le sud ouest, et lorsque la fin approche et que le Portail s'ouvre complètement, une unique étoile rouge effrayante emplit le ciel, d'où se déverse les légions des Anciens. Nyarlathotep hurle son triomphe. C'est un pas de plus vers la destruction finale.

Après cet apogée, Sir Aubrey regagne son sarcophage pour y prendre un repos bien mérité. Il se réveillera des mois plus tard, en pleine forme et prêt à perpétrer d'autres abominations.

Quelques abominables Profonds
(Ennemis)

Ces Profonds peuvent être trouvés sur l'Île du Dragon Gris. Utilisez-en une équipe de huit.

Un Abominable Profond

FOR	10
Puissance	50 %
CON	06
Endurance	30 %
TAI	19
Corpulence	95 %
INT	13
Intuition	65 %
POU	06
Volonté	30 %
DEX	16
Agilité	80 %

Valeurs dérivées
Point de Vie 13
Mouvement 8/10 (Nage)
Impact +2

Armes
• Griffes 25%
Dégâts 1D4
• Trident 25%
Dégâts 1D6+1

• **Sortilèges :** Un Profond sur les huit connaît le sortilège Flétrissement

Les villageois hybrides
(Ennemis)

Si les investigateurs arrivent à la tête d'une force imposante, ces villageois doivent être réutilisés autant de fois que nécessaire. Quand l'ouverture du Grand Portail est imminente, le nombre d'adorateurs présents sur l'Île du Dragon Gris peut être très important. Tous ces hybrides humains finiront sans doute par devenir des Profonds. Ils attaquent à vue tous les intrus et sont tous complètement fous.
Pour plus de détails, voir « la colonies de Profonds », page 60.

Un Villageois Hybride standard

FOR	11	Puissance	55 %
CON	09	Endurance	45 %
TAI	12	Corpulence	60 %
INT	09	Intuition	45 %
POU	05	Volonté	25 %
DEX	13	Agilité	65 %

Valeurs dérivées
Point de Vie 11
Impact 0

Armes
• Bâton Court 25%
Dégâts 1D6
• Coup de Poing 20%
Dégâts 1D3
• Faucille du culte 35%
Dégâts 1D4+3

Le Shoggoth-Twsha

Prêtre Profond

Le Twsha tire son pouvoir de contrôle du Shoggoth des amas visqueux qu'il manipule (les Hybrides les appellent mapulos). Une réussite POU contre POU lui permet de plier le monstre à ses ordres mentaux. Ce contrôle dure une heure et sa perpétuation nécessite une autre lutte POU contre POU. Un Twsha doté d'un POU supérieur de 10 points et plus à celui de son Shoggoth l'emporte automatiquement ; aucun test n'est nécessaire.

Si le Twsha a le dessous ou s'il abandonne le contrôle pendant plus de dix minutes, le Shoggoth reprend sa liberté et les mapulos, les amas visqueux manipulés par son maître, attaquent ce dernier. Ils s'incrustent dans ses bras et lui infligent 1D3 points de dommages par round jusqu'à ce qu'ils soient excisés ou détruits par le feu. Ils adhèrent comme une colle à la peau et ne peuvent être arrachés. Les deux mapulos doivent être détruits pour sauver le Twsha.

Un utilisateur humain des mapulos perd 4/1D20 points de SAN par demi-heure. S'il devient fou, il peut continuer à contrôler le Shoggoth, mais l'usage qu'il en fait risque d'être parfaitement démentiel.

Un Shoggoth-Twsha ne peut contrôler qu'un unique Shoggoth avec ses mapulos. Si le Shoggoth est tué, les mapulos attaquent l'officiant comme indiqué plus haut. Le meurtre de son maître libère le Shoggoth tout en excitant sa fureur. Les mapulos se mettent aussitôt à dévorer le cadavre.

Un Shoggoth-Twsha est toujours protégé par quelques Profonds. Il ne peut se livrer à aucune attaque physique mais peut user de magie contre qui le dérange. Ne pouvant abandonner son contrôle plus de dix minutes, il privilégie les attaques les plus meurtrières. Le Shoggoth constitue généralement son arme la plus formidable.

Les Shoggoth-Twshas sont généralement des Profonds très supérieurs. D'autres races peuvent contrôler les Shoggoth par l'intermédiaire des mapulos, mais elles sont soumises à des tests de Volonté hebdomadaires (96-00 est toujours un échec) qui vérifient qu'aucun incident ne vient briser le contrôle. Seul un Profond peut devenir un authentique Shoggoth-Twsha et seul un résultat de 00 peut interrompre son contrôle.

Un Twsha reste en charge de son Shoggoth jusqu'à la perte de contrôle qui le voit dévoré par les mapulos. La transe habituelle du Twsha est plutôt reposante et les mapulos filtrent les toxines produites par la fatigue ; il n'a donc pas besoin de dormir et n'oserait pas de toute façon.

Une fois que les mapulos commencent à dévorer leur manipulateur, ils ne peuvent plus servir au contrôle d'un Shoggoth. Les Profonds s'en débarrassent généralement en les lui jetant en pâture. Les mapulos sont créés suivant un enchantement Profond qui demande des mois de préparation.

Shoggoth-Twsha
Prêtre Profond du Shoggoth

FOR	24	Puissance	99 %
CON	18	Endurance	90 %
TAI	24	Corpulence	99 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	24	Volonté	99 %
DEX	18	Agilité	90 %

Valeurs dérivées

Mouvement	6/10 à la nage
Points de Vie	21
Impact	+6

Pistes secondaires

Isoge Taro

Au cours d'une mission d'inspection des ports chinois, le capitaine Isoge, de la Marine Impériale Japonaise, surprend des rumeurs concernant une nouvelle arme terrifiante élaborée par une quelconque faction chinoise. Appartenant au Kochisha (droite japonaise), ce protégé d'Okawa Shumei obtient sans peine de ses puissantes relations d'être assigné à l'enquête. Cela fait deux mois qu'il travaille dans la clandestinité, aidé de plusieurs agents chinois recrutés sur place.

Isoge sait que Jack Brady est impliqué d'une manière ou d'une autre. Le Tigre Trébuchant fait partie des endroits qu'il surveille. Il a aussi repéré la milice fanatique qui s'entraîne dans un entrepôt vide de la rive sud (rue Chung-shan) et sait que Jack Brady entretient des rapports avec elle. Il ignore en revanche que le groupe Chine Nouvelle projette une action immédiate. (L'existence d'une soldatesque privée n'a rien de surprenant. Tous les pontes de Shanghai emploient des gardes, voire des armées privées et ces dernières ne songent qu'à s'entre-tuer. Isoge méprise ces désordres et la décadence qu'ils représentent.)

Dès leur première visite au Tigre Trébuchant, les investigateurs peuvent voir Isoge Taro, déguisé en contremaître japonais, qui joue les ivrognes. Si un investigateur utilise sa compétence Sciences humaines : anthropologie, il note qu'il est un peu trop distingué pour le rôle qu'il s'est choisi. Une réussite de Psychologie montre aussi que ses réflexes ne sont pas uniformément ralentis par l'alcool et qu'il renverse plus qu'il ne boit.



Si Isoge entend les investigateurs s'enquérir de Brady auprès de McChum, il les prend en filature. Les tests de Trouver Objet Caché pour le repérer reçoivent un malus de -25%.

Isoge ne sait rien de l'ordre de la Femme Boursouflée. Il craint plutôt que cette nouvelle arme soit celle des conseillers du Komintern et des communistes locaux.

Les investigateurs réussiront peut-être à faire équipe avec Isoge. Même s'ils apprennent qu'il est un agent japonais, cette union ne va pas nécessairement à l'encontre des intérêts américains (sauver le monde est très américain). Rappelez-vous qu'Isoge peut se montrer meurtrier et qu'il ne compromettra pas son honneur et sa loyauté pour une amitié temporaire avec une poignée d'Américains emportés par une quête mythologique.

Entièrement voué à sa cause, c'est un personnage redoutable. Il est prêt à sacrifier sa vie pour accomplir sa mission : découvrir l'arme secrète et la détruire ou la voler. Il choisira peut-être de révéler sa véritable identité aux investigateurs mais il serait étonnant que ceux-ci réussissent à le forcer à se découvrir.

Lin Tang-yu

Lin Tang-yu est un collectionneur chinois indépendant, un spécialiste de l'occulte et sorcier à ses heures, mais il n'est relié à aucun culte, bien qu'il connaisse certains d'entre eux - qu'il les craigne ou les méprise. Le descriptif exact de Lin est disponible page 73. Cette piste secondaire se concentre sur la maison de Lin, les mystères et les secrets qu'elle recèle.

Le quartier général de Lin

La maison est bien gardée et les gardes sont décidés à tuer tous les intrus. Deux d'entre eux sont particulièrement remarquables : Tun-Tun et Ping, deux énormes singes blancs. Ils restent toujours cachés à proximité de Lin, le seul à pouvoir les contrôler.

Le personnel transmet tout de même les messages et les investigateurs peuvent prendre rendez-vous s'ils le désirent. Une lettre remise au portier est rapidement suivie d'effet. En revanche, les tests de Baratin, Persuasion, etc. laissent complètement indifférents ces gardes triés sur le volet.

Lin Tang-yu accepte de recevoir ses visiteurs s'ils sont en possession des *Sept Livres cryptiques de Hsan* (ou semblent pouvoir y conduire), s'ils lui proposent un livre ou objet rare susceptible d'exciter sa convoitise ou si le groupe comprend au moins une jolie femme. Chacune de ces possibilités se traduit par un comportement différent et les divers cas sont envisagés par la suite.

Le mandarin dégénéré accueille les investigateurs dans une véritable salle du trône où il siège sur un fauteuil aux sculptures magnifiques. Sa pipe à opium est posée sur une table basse à sa gauche. Ses singes se dissimulent derrière un rideau à proximité. Une réussite de Trouver Objet Caché signale que quelque chose est tapi là, mais rien de plus. Une superbe jeune femme vêtue de soies coûteuses est assise aux pieds de Lin ; deux autres attendent ses ordres dans une pièce contiguë. Elles gardent toujours le silence - Lin fait couper les cordes vocales de ses femmes après acquisition.

Lin cache sa démence sous des dehors raisonnables ; une réussite de Psychologie permet de s'en rendre compte. C'est un menteur accompli et cette dernière compétence reçoit un malus de -20% quand il s'agit de distinguer vérités et mensonges. Lin tire régulièrement sur sa pipe sans chercher à s'excuser et garde alors le silence de longues minutes. Même sous l'influence de l'opium, il reste un homme rusé et dangereux qui ne respecte que ses propres désirs. Si les investigateurs s'en font un ennemi, mieux vaut alors qu'ils pensent à fuir la Chine.

S'ils lui montrent l'Œil de Lumière et de Ténèbres (une moitié se trouvait en Égypte et l'autre aux mains de Jack Brady), Lin le reconnaît immédiatement puisqu'il est décrit dans *les Sept Livres cryptiques de Hsan*. Il n'en dit rien mais cherche aussitôt à l'obtenir pour sa collection. Il ne compte pas l'utiliser pour quoi que ce soit, et certainement pas au bénéfice de l'humanité.

- Si les investigateurs sont en possession des *Sept Livres cryptiques de Hsan* : Lin exige la restitution du parchemin. S'ils ne l'ont pas encore, il négocie une restitution future. *Les Sept Livres cryptiques de Hsan* sont indiscutablement sa propriété (quoique - le précédent propriétaire soit mort bien soudainement) et Lin n'est pas prêt à les racheter. Il peut prétendre le contraire, mais ce sera pour s'en emparer par la force. Si le parchemin est détenu par une troisième partie qu'il est nécessaire d'attaquer, Lin propose certains de ses hommes comme troupe d'assaut. Ces bandits servent loyalement les investigateurs jusqu'à la récupération du rouleau et se retournent ensuite contre eux avant de filer avec le butin.
- S'ils sont vendeurs d'un article rare : si ses hommes de main n'ont pas réussi à dépouiller les investigateurs, Lin se décide peut-être à marchander une pièce de choix. Il peut même la payer un bon prix mais ce n'est qu'une ruse. À la nuit tombée, il envoie un de ses singes tueurs, ou les deux, reprendre l'argent et réduire le vendeur au silence, ainsi que ceux qui peuvent avoir eu vent de la transaction.
- S'ils comptent une jolie femme dans leur rang : Lin profite de la conversation pour l'observer. Il prétend réfléchir à ce qui lui est dit ou demandé et finit par indiquer qu'il doit considérer la chose. Il demande un peu de silence et gagne une autre partie de la salle. Là, il se livre à l'antique rituel du Yi King avant d'interpréter la position des tiges par un mensonge : « Hmm. Hsiao Ch'u. Neuf au sommet ». Il prend un des antiques rouleaux de parchemin posés sur une petite table de laque et lit : « Avec les pluies, vient le repos, l'accord entre nature et personnalité. Seuls les efforts ostensibles peuvent inquiéter la femme supérieure, car elle est plus forte quand la lune est presque pleine. Mais si les hommes supérieurs s'obstinent, le malheur arrive. »

D'après Lin, l'interprétation est évidente. Il doit se mettre en accord avec le destin et respecter les prescriptions de l'hexagramme. « Vous, ma chère », dit-il à la femme qui l'attire, « vous devez venir ici demain soir. Essayez de ne pas être vue. Nous pourrons alors parvenir à un arrangement. Vos amis ne peuvent pas vous ac-



Compétences

Profond	70%
Discrétion	10%
Écouter	40%
Athlétisme	40%
Nage	90%
Trouver Objet Caché	40%
Mythe de Cthulhu	22%

Armes

• Griffes Dégâts 1D6	25%
• Lutte Dégâts dommages spéciaux	25%
• Trident Dégâts 1D6	25%

- **Sortilèges :** Contacter Mère Hydra, Contacter Père Dagon, Contacter une Larve Stellaire de Cthulhu, Étreinte de Cthulhu, Invoquer un Profond, Lame de Fond.
- **Perte de SAN :** 0/1D6 points de Santé Mentale pour avoir vu un Shoggoth-Twsha

Shoggoth

Race supérieure de serviteurs

Le cauchemar, colonne en plastique noir, indescent et fétide, se redressa lentement... Amas sans forme de bulles protoplasmiques, vaguement lumineuses, ayant une myriade d'yeux temporaires qui se formaient et disparaissaient comme des pustules verdâtres dans le tunnel qu'il remplissait au fur et à mesure, écrasant les pingouins frénétiques et ondulant sur le sol glissant que lui et les siens avait si parfaitement nettoyé du moindre déchet. Et pourtant, s'élevait encore et encore le cri moqueur « Tekeli-li ! Tekeli-li ! ».

- H.P. Lovecraft, *Les Montagnes Hallucinées*

Les Shoggoths sont parmi les monstres les plus horribles de Lovecraft. Abdul Alhazred lui-même a désespérément tenté de proclamer qu'il n'y en avait aucun sur Terre, sinon dans des rêves enfiévrés. Les Shoggoths sont souvent les serviteurs des Profonds et d'autres races. Ce sont des amphibiens. Ce sont au mieux des serviteurs revêches, qui deviennent de plus en plus intelligents, de plus en plus rebelles, et des imitations de plus en plus parfaites. Ils ont combattu leurs anciens créateurs, les Choses Très Anciennes, lors d'une rébellion. Ils communiquent de la manière qui convient à la race qu'ils servent, formant des organes spéciaux.

ATTAQUES : Un Shoggoth standard est une sphère d'un diamètre de 5 mètres environ qui flotte librement. Au combat, elle occupe une zone de cinq mètres carrés. Tous ceux qui occupent cette zone sont attaqués séparément et tous doivent réussir un test de FOR contre la FOR du Shoggoth sur la Table de Résistance ou être aspirés.

Si le Shoggoth attaque plusieurs cibles, il doit diviser sa FOR entre elles. Ceux qui sont aspirés dans la masse noire du Shoggoth ne peuvent frapper que lors des tours où leur joueur réussit un test de Puissance. À chaque tour qu'une victime passe dans un Shoggoth, elle perd un nombre de PV égal à l'Impact du Shoggoth. Les dégâts s'expliquent par des entailles profondes, un écrasement et le fait d'être aspiré morceau par morceau.

Shoggoths
Etre iridescent et fétide

Caractéristiques	Dés	Moyenne
FOR	18D6	63
CON	12D6	42
TAI	24D6	84
INT	2D6	7
POU	3D6	10-11
DEX	1D6	3-4

Valeurs dérivées
Mouvement 10 (roule)
Points de Vie moyens 32
Impact moyen +12

Armes
• Écrasement 70%
Dégâts 8D6

• **Protection :** Aucune, mais le feu et les attaques électriques n'infligent que la moitié des dégâts. Les armes physiques, comme les armes à feu, n'infligent qu'un point de dégâts, qu'elles empalent ou non. Un Shoggoth régénère deux PV par tour.
• **Sortilèges :** Aucun
• **Perte de SAN :** 3/1D20 points de Santé Mentale pour avoir vu un Shoggoth



Sir Aubrey Penhew
(Ennemi)

Sir Aubrey bénéficie maintenant de la condition physique d'un homme de 20 ans même s'il en paraît 55.
Si l'île semble perdue, il s'enfuit à bord de la Dame Noire. Il peut manœuvrer le bateau tout seul et il ne lui faut que 1D4+3 minutes pour larguer les amarres et franchir les récifs. Si des investigateurs sont capturés sur l'île, Sir Aubrey les interroge sans pitié avant de les sacrifier à la déesse.

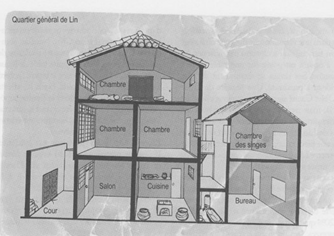
Phrases types
« Par la déesse, des ignorants qui croient pouvoir m'atteindre ! »
« Qui d'autre est au courant. Voilà ce que tu mérites (en torturant l'investigateur). Ah ça fait mal, hein ? Oui je sais (en souriant). Et maintenant tu vas parler ? J'espère que non, je préfère recommencer. »
« Vous aimez les fouilles ? Moi aussi. Voyons voir ce qu'il y a dans votre ventre. »

Sir Aubrey Penhew
Pair du Royaume, égyptologue et sorcier endurci

Caractéristiques

APP	18	Prestance	90%
CON	18	Endurance	90%
DEX	16	Agilité	80%
FOR	15	Puissance	75%
TAI	12	Corpulence	60%
ÉDU	18	Connaissance	90%
INT	18	Intuition	90%
POU	21	Volonté	99%

Quartier général de Lin

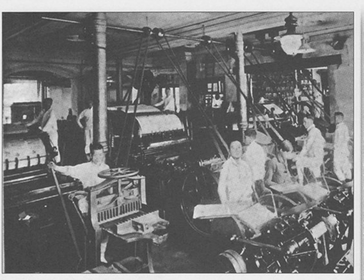


compagner car l'hexagramme établit que leur présence garantirait notre échec ». Il accueille les protestations des investigateurs avec intransigeance. Il faut suivre les directives de l'oracle, ou tout est perdu. Rien ne peut le faire changer d'avis.
Si la belle investigatrice vient au rendez-vous, elle est droguée et embarquée dans un des avions de Lin jusqu'à son palais de Koueilin. Les femmes ainsi capturées pour son harem sont généralement transportées clandestinement dans des jarres. Si les investigateurs surveillent la maison, ils peuvent observer les allées et venues d'une voiture fermée et d'un camion. C'est le camion qu'ils doivent suivre s'ils veulent découvrir où leur amie est emmenée. Si elle décline l'invitation, les hommes de main de Lin organisent un enlèvement mais n'insistent pas en cas d'échec.

Si le piège de Lin a fonctionné, il réconforte les investigateurs inquiets. La jeune femme est bien sortie par une porte dérobée, comme l'oracle le conseillait. Mille regrets ! Ses hommes vont fouiller toute la ville à sa recherche. Ils ne la retrouveront jamais et les affaires de Lin le rappelleront bientôt à Koueilin d'où il ne reviendra pas.

Gardez à l'esprit que Lin Tang-yu n'hésitera pas à collaborer avec l'ordre de la Femme Boursouflée pour arriver à ses fins. Un entretien avec Ho Fong peut donc très bien avoir lieu. Ces deux hommes n'ont, en revanche, aucune raison de coopérer avec Isoge Taro ou ses agents. Le valeureux Japonais risque fort de trouver la mort avant la fin de son enquête.





Ce que sait Lin Tang-yu

- Il a une bonne connaissance du panthéon du Mythe de Cthulhu. Sa collection de Koueilin contient nombre d'ouvrages en rapport avec le Mythe et son réseau privé de renseignements le tient informé des activités des adorateurs chinois de Nyarlathotep.
- Il sait que l'ordre de la Femme Boursouflée célèbre ses rites sur l'le du Dragon Gris. Cet Ordre vénère un avatar du dieu que les investigateurs appellent Nyarlathotep. Ho Fong en est le Grand Prêtre. Il sait aussi qu'un puissant sorcier, Carl Stanford, s'est installé chez Ho Fong. Il ne sait rien sur Sir Aubrey.
- On murmure qu'une puissante machine est en construction sur l'Île. Lin n'a rien pu apprendre de plus et suppose donc que la rumeur est sans fondement.
- Il sait que Jack Brady a volé *les Sept Livres cryptiques de Hsan* et aussi qu'il est recherché par l'Ordre, mais il ignore pourquoi. Son amie Choi Mei-ling a disparu mais Lin ne sait pas où elle se trouve.

Les connaissances de Lin sur l'occulte et le Mythe lui apportent une protection certaine. Il connaît aussi très bien l'Asie. Il a dressé, dès leur enfance, ses deux gorilles blancs à tenir le rôle de gardiens et la chose pourrait être liée au célèbre culte congolais du Gorille blanc (voir le chapitre kényan et la section concernant Neville Jermyn, page 68). Il a une affinité avec tous les singes et se croit capable de dresser n'importe quel spécimen. Lin est le frère d'un important seigneur de la guerre du Kwangsi rallié à Tchang Kaï-chek.

Le Courrier de Shanghai

Le Courrier de Shanghai est un quotidien bilingue anglais-chinois qui tire à quelques 30 000 exemplaires. Fidèle soutien de la finance et de la fortune (des chrétiens européens), il est malgré tout respecté dans tout l'Extrême-Orient pour son exactitude. Il ne dépasse généralement pas les douze pages.

Les archives du Courrier de Shanghai peuvent être consultées au journal, à la bibliothèque publique de la Colonie et dans d'autres bibliothèques. Il faut une journée pour passer en revue tous les numéros à partir de 1919, date du départ de l'expédition Carlyle. Trois articles récents attirent l'attention des investigateurs en suggérant la présence de « monstres ».

Utilité de ces documents : Chacun de ces articles est susceptible de conduire les investigateurs à Jack Brady. Les événements violents qu'ils décrivent suggèrent que Brady est, ou était récemment, en grand danger.

Autres renseignements glanés au Courrier

Les investigateurs remarquent aussi une série de meurtres : les victimes sont toutes tuées de la même manière et retrouvées les bras sectionnés du corps. Aucun instrument tranchant n'est jamais découvert sur les lieux des crimes. Le protocole des meurtres est le seul point commun entre les victimes, si l'on excepte leur pauvreté et absence de relations. On parle d'un fou ou d'un culte secret. Depuis un certain temps, on retrouve jusqu'à deux cadavres par mois.

Six mois avant l'arrivée des investigateurs, un court article signale qu'une immense vague a submergé un chalutier à proximité de l'Île du Dragon Gris. L'unique survivant jure que la vague a frappé sans prévenir, alors que la mer était calme.

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Points de magie	21
Santé Mentale	0

Compétence spécifique (ou spéciale)

Jouer au sorcier et à la mécanique	75%
Compétences	
Athlétisme	35%
Discrétion	50%
Électricité	35%
Histoire Égyptienne	75%
Métier : mécanique	45%
Mythe de Cthulhu	20%
Persuasion	75%
Psychologie	50%
Sciences formelles :	
- astronomie	25%
- physique	35%
Sciences humaines :	
- anthropologie	55%
- archéologie	75%
Sciences occultes	05%
Sciences occultes (Égypte)	50%
Vigilance	25%

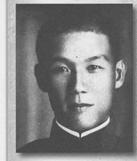
Langues

Langue maternelle (Anglais)	90%
Arabe	40%
Hiéroglyphes Égyptiens	85%
Langage des Profonds	35%
Langage Écrit des Grands Anciens	40%
Mandarin	50%

Combat

• Faucille du Culte Dégâts 1D8+1	25%
• Bagarre	30%
• Revolver cal. 38 Dégâts 1D10	30%

- **Sortilèges** : Contacter Nyarlathotep, Contacter un Habitant des Sables, Contacter un Profond, Flétrissement, Lame de Fond, Poing de Yog-Sothoth, Terrible Malédiction d'Azathoth, Voler la Vie et d'autres si vous le souhaitez



Isoge Taro

(Indépendant/neutre)

Isoge Taro est un militaire japonais en infiltration, capitaine de la Marine Impériale de 34 ans. Il n'en a pourtant pas l'air lorsqu'il se grime en ivrogne : c'est un jeune homme typiquement japonais, aux cheveux noirs coupés court. Il semble parler un anglais approximatif alors qu'il le maîtrise mieux que cela. Malgré ses efforts, il n'arrive pas à faire complètement illusion dans ce rôle.

Isoge est en mission officielle, et l'accomplissement de son devoir passera avant toute autre considération. C'est un véritable tueur, prêt à tout pour assurer la suprématie japonaise à Shanghai et lutter contre les opposants, quelle que soit leur origine. Face au danger de l'arme dont il a entendu parler, lui voit une opportunité de renforcer les intérêts et tentera de récupérer les secrets de l'Ordre si jamais il est mis au courant, plutôt que de tenter de tout détruire de manière aveugle. De ce fait, il peut très facilement trahir ceux avec lesquels il se sera allié et prendra garde à ne pas trop promettre pour ne pas se parjurer par la suite.

Isoge Taro
Agent de l'Empereur et capitaine de la Marine Impériale Japonaise

Niveau : supérieur
(cf. tableau **p. 306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou **p. 206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	60

Compétence spécifique (ou spéciale)

Accomplir son devoir, pour l'Empire	65%

Compétences principales

Athlétisme	65%
Baratin	30%
Bibliothèque	35%
Conduite	45%
Crédit	25%
Serrurerie	40%
Déchiffrer les messages codés	25%
Discrétion	60%
Électricité	50%
Imposture	45%
Métier : explosifs	50%
Négociation	30%
Persuasion	45%
Psychologie	50%
Sciences humaines : histoire	25%
Sciences occultes	05%
Vigilance	75%

Langues

Langue maternelle (Japonais)	90%
Anglais	30%
Coréen	15%
Mandarin	55%
Tagalog	15%

Combat

• Couteau de Combat Dégâts 1D4+2	50%
• Épée Samouraï cérémonielle Dégâts 1D8+1	50%
• Bagarre	70%
• Arts martiaux	70%
• Pistolet Automatique 8mm (Nambu 14) Dégâts 1D8	75%
• Fusil 6,5mm (Arisaka 38) Dégâts 2D8	35%

Gorilles

Les deux gorilles décrits ci-dessous font partie des gardes du corps de Lin Tang-yu. Ce sont deux gorilles blancs venant d'Afrique. Ils sont plus intelligents que la moyenne des animaux, et obéissent aveuglément à leur maître.

Tun-tun
Tun-tun est l'un des gorilles de Lin Tang-yu. Son physique est impressionnant, pas tellement en hauteur mais surtout en largeur. Il déploie une force impressionnante comme seuls les animaux savent le faire.

Tun-tun
Le plus gros des gorilles

FOR	30	Puissance	99 %
CON	15	Endurance	75 %
TAI	20	Corpulence	99 %
INT	07	Intuition	35 %
POU	08	Volonté	40 %
DEX	18	Agilité	90 %

Valeurs dérivées

Mouvement	8
Points de Vie	18
Impact	+8

Compétences

Athlétisme	95%
Discrétion	75%
Se Cacher	85%

Armes

• Main* Dégâts 1D6**	50%
• Morsure* Dégâts 1D6	65%

• **Protection :** 2 points de cuir

Ping
Ping est le plus petit des gorilles de Lin Tang-yu. Il est tout le contraire de Tun-tun : petit et fluet. Il est d'une agilité remarquable et ne cesse de harceler ses ennemis d'attaques rapides avant de se retirer, puis de recommencer inlassablement.

Ping
Le plus petit des gorilles

FOR	25	Puissance	99 %
CON	01	Endurance	05 %
TAI	18	Corpulence	90 %
INT	03	Intuition	15 %
POU	05	Volonté	15 %
DEX	16	Agilité	80 %

Valeurs dérivées

Mouvement	8
Points de Vie	18
Impact	+6

Compétences

Athlétisme	95%
Discrétion	75%
Se Cacher	85%

Armes

• Main* Dégâts 1D6**	45%
• Morsure* Dégâts 1D6	45%

• **Protection :** 2 points de cuir

* Les gorilles peuvent mordre et attaquer des deux mains dans le même round.
** Si le gorille réussit ses deux attaques de Main, il étreint sa victime et l'écrase. La victime subit chaque round l'impact de 2D6 mais peut se libérer par un test de FOR contre FOR sur la Table de Résistance. Le gorille peut continuer de mordre un adversaire qu'il étreint ; celui-ci ne peut pas utiliser d'armes plus longues qu'une dague ou une hachette.

L'étrange encart publicitaire d'un astrologue Aide de jeu SH-04

L'étrange encart publicitaire d'un astrologue publié, en anglais et en chinois, par le Courrier de Shanghai le jour de l'arrivée des investigateurs.

Utilité de ce document : Cette publicité n'est en aucune façon liée aux projets de Nyarlathotep ou à Jack Brady, mais ses hameçons pourraient bien ferrer les investigateurs. Ceux-ci devraient aussi noter l'adresse, la même rue que l'entrepôt de Ho Fong. Si les joueurs décident qu'elle mérite une petite enquête, ils vont avoir affaire à « l'armoire aux démons de Monsieur Lung » (cf. les fausses pistes page 76).

Le Club des Navigateurs Partiellement Détruit Aide de jeu SH-05 -

Le Club des Navigateurs Partiellement Détruit, un article publié par le Courrier de Shanghai six semaines avant l'arrivée des investigateurs.

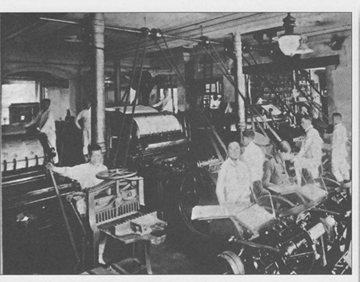
Les étoiles sont propices !

Ne vous laissez pas écraser par un sombre destin !

Qu'importe si des ennemis malveillants détiennent les connaissances secrètes qui vous manquent ! La réponse est dans les étoiles ! Consultez la Tige Céleste et la Branche Terrestre. Un avenir des plus propices est garanti !

Rencontrez le Célèbre Astrologue de Shanghai, M. Lung, 129 Kaoyang St. Avant 22 heures, sans rendez-vous.

Aide de Jeu SH-04 - Encart publicitaire d'un astrologue



Ce que sait Lin Tang-yu

- Il a une bonne connaissance du panthéon du Mythe de Cthulhu. Sa collection de Koueilin contient nombre d'ouvrages en rapport avec le Mythe et son réseau privé de renseignements le tient informé des activités des adorateurs chinois de Nyarlathotep.
- Il sait que l'ordre de la Femme Boursouflée célèbre ses rites sur l'le du Dragon Gris. Cet Ordre vénère un avatar du dieu que les investigateurs appellent Nyarlathotep. Ho Fong en est le Grand Prêtre. Il sait aussi qu'un puissant sorcier, Carl Stanford, s'est installé chez Ho Fong. Il ne sait rien sur Sir Aubrey.
- On murmure qu'une puissante machine est en construction sur l'Île. Lin n'a rien pu apprendre de plus et suppose donc que la rumeur est sans fondement.
- Il sait que Jack Brady a volé *les Sept Livres cryptiques de Hsan* et aussi qu'il est recherché par l'Ordre, mais il ignore pourquoi. Son amie Choi Mei-ling a disparu mais Lin ne sait pas où elle se trouve.

Les connaissances de Lin sur l'occulte et le Mythe lui apportent une protection certaine. Il connaît aussi très bien l'Asie. Il a dressé, dès leur enfance, ses deux gorilles blancs à tenir le rôle de gardiens et la chose pourrait être liée au célèbre culte congolais du Gorille blanc (voir le chapitre kényan et la section concernant Neville Jermyn, page 68). Il a une affinité avec tous les singes et se croit capable de dresser n'importe quel spécimen. Lin est le frère d'un important seigneur de la guerre du Kwangsi rallié à Tchang Kaï-chek.

Le Courrier de Shanghai

Le Courrier de Shanghai est un quotidien bilingue anglais-chinois qui tire à quelques 30 000 exemplaires. Fidèle soutien de la finance et de la fortune (des chrétiens européens), il est malgré tout respecté dans tout l'Extrême-Orient pour son exactitude. Il ne dépasse généralement pas les douze pages.

Les archives du Courrier de Shanghai peuvent être consultées au journal, à la bibliothèque publique de la Colonie et dans d'autres bibliothèques. Il faut une journée pour passer en revue tous les numéros à partir de 1919, date du départ de l'expédition Carlyle. Trois articles récents attirent l'attention des investigateurs en suggérant la présence de « monstres ».

Utilité de ces documents : Chacun de ces articles est susceptible de conduire les investigateurs à Jack Brady. Les événements violents qu'ils décrivent suggèrent que Brady est, ou était récemment, en grand danger.

Autres renseignements glanés au Courrier

Les investigateurs remarquent aussi une série de meurtres : les victimes sont toutes tuées de la même manière et retrouvées les bras sectionnés du corps. Aucun instrument tranchant n'est jamais découvert sur les lieux des crimes. Le protocole des meurtres est le seul point commun entre les victimes, si l'on excepte leur pauvreté et absence de relations. On parle d'un fou ou d'un culte secret. Depuis un certain temps, on retrouve jusqu'à deux cadavres par mois.

Six mois avant l'arrivée des investigateurs, un court article signale qu'une immense vague a submergé un chalutier à proximité de l'Île du Dragon Gris. L'unique survivant jure que la vague a frappé sans prévenir, alors que la mer était calme.

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Points de magie	21
Santé Mentale	0

Compétence spécifique (ou spéciale)

Jouer au sorcier et à la mécanique	75%
Compétences	
Athlétisme	35%
Discrétion	50%
Électricité	35%
Histoire Égyptienne	75%
Métier : mécanique	45%
Mythe de Cthulhu	20%
Persuasion	75%
Psychologie	50%
Sciences formelles :	
- astronomie	25%
- physique	35%
Sciences humaines :	
- anthropologie	55%
- archéologie	75%
Sciences occultes	05%
Sciences occultes (Égypte)	50%
Vigilance	25%

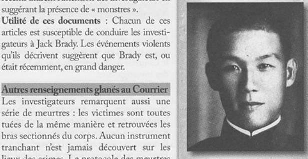
Langues

Langue maternelle (Anglais)	90%
Arabe	40%
Hiéroglyphes Égyptiens	85%
Langage des Profonds	35%
Langage Écrit des Grands Anciens	40%
Mandarin	50%

Combat

• Faucille du Culte Dégâts 1D8+1	25%
• Bagarre	30%
• Revolver cal. 38 Dégâts 1D10	30%

- **Sortilèges :** Contacter Nyarlathotep, Contacter un Habitant des Sables, Contacter un Profond, Flétrissement, Lame de Fond, Poing de Yog-Sothoth, Terrible Malédiction d'Azathoth, Voler la Vie et d'autres si vous le souhaitez



Isoge Taro

(Indépendant/neutre)

Isoge Taro est un militaire japonais en infiltration, capitaine de la Marine Impériale de 34 ans. Il n'en a pourtant pas l'air lorsqu'il se grime en ivrogne : c'est un jeune homme typiquement japonais, aux cheveux noirs coupés court. Il semble parler un anglais approximatif alors qu'il le maîtrise mieux que cela. Malgré ses efforts, il n'arrive pas à faire complètement illusion dans ce rôle.

Isoge est en mission officielle, et l'accomplissement de son devoir passera avant toute autre considération. C'est un véritable tueur, prêt à tout pour assurer la suprématie japonaise à Shanghai et lutter contre les opposants, quelle que soit leur origine. Face au danger de l'arme dont il a entendu parler, lui voit une opportunité de renforcer les intérêts et tentera de récupérer les secrets de l'Ordre si jamais il est mis au courant, plutôt que de tenter de tout détruire de manière aveugle. De ce fait, il peut très facilement trahir ceux avec lesquels il se sera allié et prendra garde à ne pas trop promettre pour ne pas se parjurer par la suite.

Isoge Taro
Agent de l'Empereur et capitaine de la Marine Impériale Japonaise

Niveau : supérieur
(cf. tableau **p. 306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou **p. 206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	60

Compétence spécifique (ou spéciale)

Accomplir son devoir, pour l'Empire	65%

Compétences principales

Athlétisme	65%
Baratin	30%
Bibliothèque	35%
Conduite	45%
Crédit	25%
Serrurerie	40%
Déchiffrer les messages codés	25%
Discrétion	60%
Électricité	50%
Imposture	45%
Métier : explosifs	50%
Négociation	30%
Persuasion	45%
Psychologie	50%
Sciences humaines : histoire	25%
Sciences occultes	05%
Vigilance	75%

Langues

Langue maternelle (Japonais)	90%
Anglais	30%
Coréen	15%
Mandarin	55%
Tagalog	15%

Combat

• Couteau de Combat Dégâts 1D4+2	50%
• Épée Samouraï cérémonielle Dégâts 1D8+1	50%
• Bagarre	70%
• Arts martiaux	70%
• Pistolet Automatique 8mm (Nambu 14) Dégâts 1D8	75%
• Fusil 6,5mm (Arisaka 38) Dégâts 2D8	35%

Gorilles

Les deux gorilles décrits ci-dessous font partie des gardes du corps de Lin Tang-yu. Ce sont deux gorilles blancs venant d'Afrique. Ils sont plus intelligents que la moyenne des animaux, et obéissent aveuglément à leur maître.

Tun-tun
Tun-tun est l'un des gorilles de Lin Tang-yu. Son physique est impressionnant, pas tellement en hauteur mais surtout en largeur. Il déploie une force impressionnante comme seuls les animaux savent le faire.

Tun-tun
Le plus gros des gorilles

FOR	30	Puissance	99 %
CON	15	Endurance	75 %
TAI	20	Corpulence	99 %
INT	07	Intuition	35 %
POU	08	Volonté	40 %
DEX	18	Agilité	90 %

Valeurs dérivées

Mouvement	8
Points de Vie	18
Impact	+8

Compétences

Athlétisme	95%
Discrétion	75%
Se Cacher	85%

Armes

• Main* Dégâts 1D6**	50%
• Morsure* Dégâts 1D6	65%

• **Protection :** 2 points de cuir

Ping
Ping est le plus petit des gorilles de Lin Tang-yu. Il est tout le contraire de Tun-tun : petit et fluet. Il est d'une agilité remarquable et ne cesse de harceler ses ennemis d'attaques rapides avant de se retirer, puis de recommencer inlassablement.

Ping
Le plus petit des gorilles

FOR	25	Puissance	99 %
CON	01	Endurance	05 %
TAI	18	Corpulence	90 %
INT	03	Intuition	15 %
POU	05	Volonté	15 %
DEX	16	Agilité	80 %

Valeurs dérivées

Mouvement	8
Points de Vie	18
Impact	+6

Compétences

Athlétisme	95%
Discrétion	75%
Se Cacher	85%

Armes

• Main* Dégâts 1D6**	45%
• Morsure* Dégâts 1D6	45%

• **Protection :** 2 points de cuir

* Les gorilles peuvent mordre et attaquer des deux mains dans le même round.
** Si le gorille réussit ses deux attaques de Main, il étreint sa victime et l'écrase. La victime subit chaque round l'impact de 2D6 mais peut se libérer par un test de FOR contre FOR sur la Table de Résistance. Le gorille peut continuer de mordre un adversaire qu'il étreint ; celui-ci ne peut pas utiliser d'armes plus longues qu'une dague ou une hachette.

L'étrange encart publicitaire d'un astrologue Aide de jeu SH-04

L'étrange encart publicitaire d'un astrologue publié, en anglais et en chinois, par le Courrier de Shanghai le jour de l'arrivée des investigateurs.

Utilité de ce document : Cette publicité n'est en aucune façon liée aux projets de Nyarlathotep ou à Jack Brady, mais ses hameçons pourraient bien ferrer les investigateurs. Ceux-ci devraient aussi noter l'adresse, la même rue que l'entrepôt de Ho Fong. Si les joueurs décident qu'elle mérite une petite enquête, ils vont avoir affaire à « l'armoire aux démons de Monsieur Lung » (cf. les fausses pistes page 76).

Le Club des Navigateurs Partiellement Détruit Aide de jeu SH-05 -

Le Club des Navigateurs Partiellement Détruit, un article publié par le Courrier de Shanghai six semaines avant l'arrivée des investigateurs.

Les étoiles sont propices !

Ne vous laissez pas écraser par un sombre destin !

Qu'importe si des ennemis malveillants détiennent les connaissances secrètes qui vous manquent ! La réponse est dans les étoiles ! Consultez la Tige Céleste et la Branche Terrestre. Un avenir des plus propices est garanti !

Rencontrez le Célèbre Astrologue de Shanghai, M. Lung, 129 Kaoyang St. Avant 22 heures, sans rendez-vous.

Aide de Jeu SH-04 - Encart publicitaire d'un astrologue

Utilité de ce document : (1) Un examen des lieux, accompagné d'une réussite de Sciences de la terre : Géologie, Métier : mécanique ou Bricolage, ne décèle aucune trace de sape ou glissement de terrain. (2) Une réussite de Chance permet de retrouver un des ivrognes cités dans l'article. Il décrit les créatures concernées comme des pieuvres sur pattes. (3) Une réussite d'Intuition révèle l'identité de l'occupant de la chambre touchée directement par l'effondrement. C'est un Américain, « John Smith », qui a disparu sans laisser d'adresse. (4) Si les investigateurs possèdent une photographie de Jack Brady, le personnel du Club des Navigateurs reconnaît sur celle-ci le fameux « John Smith ».

Incendie sur Chin-lang Road
Aide de jeu SH-06

Incendie sur Chin-lang Road, un article publié par le Courrier de Shanghai quatre semaines avant l'arrivée des investigateurs.

Utilité de ce document : (1) S'ils consultent le rapport météo de ce même numéro, la journée concernée est décrite comme très humide et sans un souffle d'air : des conditions peu propices aux sauts de flammes ou même aux incendies. (2) Le jardin se trouve juste derrière le Temple des Dieux de la Ville. Le bonze du temple ne sait pas pourquoi les moines se sont retrouvés dans le jardin. En revanche, il reconnaît Jack Brady sur une photo : il l'a vu discuter un certain temps avec les moines.

Aide de Jeu SH-06 - Incendie sur Ching-ling Road Courrier de Shanghai

Incendie sur Ching-ling Road

Trois moines ont péri dans l'incendie d'un pavillon du Jardin des Nuages Pourpres d'Automne. Un brasero renversé serait à l'origine du sinistre.

Les victimes n'ont pas encore été officiellement identifiées, mais nous savons de source sûre qu'il s'agit de trois érudits respectés du T'ang, des Cinq Dynasties et de la littérature Sung, une énorme perte pour la culture chinoise.

Des témoins oculaires ont indiqué que ce feu nocturne a littéralement bondi d'un premier pavillon en flammes vers un second où les moines s'étaient réfugiés. « Un nuage de feu volait derrière eux », précise Liu Chen-dai, un résident de Brillant Poppy Lane.

On a vu un Européen quitter le jardin pendant l'incendie. La police requiert respectueusement son aide pour l'enquête à venir.

Deux Américains accompagnent Sir Aubrey : le jeune financier Roger Carlyle ainsi que le médecin Robert Huston. Le groupe s'enfoncera demain dans les terres pour un safari dans la région de Nairobi.

Le Club des navigateurs partiellement détruit

Le Club des Navigateurs s'est en partie effondré la nuit dernière. La façade sur le fleuve a subi d'importants dégâts, « plus de 8 000£ » selon les assureurs.

Il semble qu'aucune victime n'est à déplorer.

Selon un avis d'expert non confirmé, des infiltrations auraient miné la partie du quai où se dresse le célèbre club et provoqué son effondrement.

Des ivrognes assemblés sur la berge jurent avoir vu d'étranges créatures émerger du fleuve juste avant la catastrophe. Leurs élucubrations ont entrecoupé le dangereux travail de dégagement des décombres d'un moment de détente bienvenu.

Courrier de Shanghai

Aide de Jeu SH-05 - Brève du Courrier de Shanghai

Lin Tang-yu
(Indépendant/neutre)

Lin Tang-Yu est un vieil homme (83 ans) très peu recommandable, au regard perçant et mauvais, révélateur de son penchant pour le sadisme. Ce n'est pas un adorateur car il a une très haute idée de lui-même - bien qu'il sache que d'autres sont plus forts ou méchants que lui, mais ses nombreux contacts à travers le monde lui permettent de se donner une importance qu'il n'a pas en réalité au regard des véritables cultes. Il reste cependant un adversaire très dangereux pour les investigateurs.

Le pervers M. Lin, un habitant de Koueilin, possède une vaste collection d'ouvrages du Mythe. Dans un jour de chance, Jack Brady (un éternel favori de la chance, semble-t-il) l'a soulagé d'une pièce très importante, *les Sept Livres cryptiques de Hsan*. Lin veut récupérer ce rouleau de parchemin, et son séjour à Shanghai n'a pas d'autres motifs. Il connaît l'ordre de la Femme Boursouflée et préfère donc ne pas s'y frotter, mais il ne craindrait pas d'en tirer parti si les circonstances s'y prêtaient.

Les égorgeurs de Lin ont passé la ville au peigne fin. Ils gardent McChum et quantité d'autres bars à l'œil. l'ordre de la Femme Boursouflée bénéficie des mêmes attentions et ils surveillent de près l'entrepôt, le yacht et la maison de Ho Fong. Dans ces conditions, les visites chez Ho, et surtout les questions sur Jack Brady, peuvent rapidement faire repérer un groupe d'occidentaux et lui valoir les cruelles attentions de Lin.

Pris en filature, les investigateurs peuvent repérer les agents de Lin sur une réussite de Trouver Objet Caché (malus de -10%). S'ils sont suivis jusqu'à leur hôtel, leurs chambres sont bientôt ravagées par les sbires de Lin qui emportent tous les articles hors du commun : bijoux, vieux livres, statuettes, etc.

À l'inverse, les investigateurs peuvent suivre les agents de Lin jusqu'à leur quartier général à Shanghai, une grande bâtisse sur Yuyuan Road.

Lin Tang-yu
Riche esthète, voyeur, sadique et opiomane

Niveau : ordinaire
(cf. tableau **p. 306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30e anniversaire ou **p. 206** de la 6e édition française).

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	0

Compétence spécifique (ou spéciale)

Esthétisme et sadisme	75%

Compétences

Athlétisme	15%
Baratin	90%

Bibliothèque	35%
Discrétion	60%
Dresser les Singes	95%
Mythe de Cthulhu	15%
Négociation	80%
Persuasion	55%
Psychologie	50%
Sciences humaines :	
- anthropologie	35%
- archéologie	30%
- histoire	35%
Sciences occultes	65%
Vigilance	50%

Langues

Langue maternelle (Mandarin)	90%
Anglais	45%
Arabe	35%
Cantonais	75%
Grec Classique	20%
Japonais	45%
Russe	20%
Sanskrit	40%
Tibétain	40%

Combat

• Armes : Aucune. Le personnel s'en occupe.



Les sbires de Lin Tang-yu

(Figurants neutres) **Fanatiques !**

Voir la description des « Adorateurs de l'ordre de la Femme Boursouflée » p. 28

Niveau : ordinaire
(cf. tableau **p. 306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30ᵉ anniversaire ou **p. 206** de la 6ᵉ édition française).

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	45

Compétence spécifique (ou spéciale)

Défendre la cause façon ninjas	65%

Compétences

Athlétisme	70%
Baratin	45%
Discrétion	80%
Sciences occultes	05%
Vigilance	70%

Langues

Langue maternelle (Mandarin)	55%
Anglais	20%

Combat

• Hachette du Singe	75%
Dégâts 1D6+1	
• Bagarre	65%
• Arts martiaux	50%
• Matraque de l'école du Singe	50%



Meurtres sur Lantern Street
Aide de jeu SH-07

Meurtres sur Lantern Street, un article publié par le Courrier de Shanghai deux jours avant l'arrivée des investigateurs.

Utilité de ce document : **(1)** Le bâtiment où les meurtres ont été perpétrés se trouve juste à côté du Tigre Trébuchant. Une visite sur place montre qu'il s'agit d'une des nombreuses maisons de Filles Fleurs du quartier. Si les investigateurs frappent à la porte, ils sont accueillis par plusieurs de ces dames. La patronne, Madame Gee, est une femme autoritaire : elle ne daigne leur parler que contre indemnité, l'équivalent de 1D10+10 dollars d'argent mexicains.

Elle leur montre la salle du meurtre en l'état : meubles éclatés et murs, plancher et plafond éclaboussés de sang. Elle ne sait rien. Elle n'était pas là et a d'autres choses à faire. Elle ressent toute offre d'argent supplémentaire comme une insulte et appelle deux immenses videurs coréens qui menacent de châtrer les importuns ou de les priver de descendance par un autre moyen.

(2) Sur une réussite d'Intuition, un des investigateurs se confond en excuses et demande à rencontrer les employées. L'une d'elles, Jade Tremblant, leur apprend que la fille qui occupait cette pièce a été vendue à une autre maison (140 Lantern Street) la veille du meurtre. Elle insistait pour garder un Américain (« John ») dans sa chambre, un homme que Madame Gee n'aimait pas. Jade reconnaît « John » dans la photographie de Jack Brady. Son amie s'appelle Choi Mei-ling. Allégresse Magenta, la fille qui affirme avoir vu une chauve-souris géante, est à l'hôpital en état de choc.

(3) Le tenancier du 140 Lantern Street joue les « docteurs » taoïstes et sa robe est brodée de symboles dénués de sens. Il se montre très intéressé quand les investigateurs demandent Choi Mei-ling. « Cette pute s'est enfuie », hurle-t-il. « Je l'avais payée cher. Je la traitais bien. » Ils n'obtiendront rien d'autre de cette fripouille.

(4) Allégresse Magenta se trouve dans un hôpital chinois voisin. Elle est complètement dérangée et risque de le rester des mois encore. Les investigateurs n'en obtiennent que des balbutiements, à moins qu'ils ne lui montrent l'image d'une Horreur Chasseresse ; la pauvre fille se met alors à hurler et continue bien après leur départ.

(5) Sur une réussite d'Intuition, un investigateur jette un coup d'œil aux rubriques nécrologiques des jours précédents. Il retrouve l'annonce des funérailles de M. Chin Hsi-chou et son adresse, un petit appartement aux limites de la Vieille Ville. S'ils interrogent ses voisins, les investigateurs apprennent que tous l'aimaient et le respectaient, même si son faible pour les Filles Fleurs était connu de tous. Tous supposent


Incendie sur Lantern Street

Dégâts : inconscience de la cible en cas de réussite ; cette matraque particulière perd son intérêt dans la mêlée et n'inflige plus que 1D3 points de dommages.

• Fléchettes 50%

Dégâts (10 par personne) 1D3 chacune, elles peuvent être enduites de poison (15%) ou de somnifère (85%). Le poison est distillé à partir de venin de serpent ; sa VIR est de 3D6. Quand la victime n'y résiste pas, elle meurt en quelques minutes. Si le test de CON sur la Table de Résistance est réussi, la victime reste malade pendant plusieurs heures et voit toutes ses compétences diminuer de moitié. Le somnifère est appelé Argent Fragile ; sa VIR est de 1D6+6. Si le test de CON est défavorable à la victime, elle s'endort en une minute. S'il est réussi, elle est sonnée et voit sa DEX divisée par deux pendant 1D6 minutes.

Liu Chen-dai

(Indépendant/neutre)

Liu Chen-dai, qui habite sur Brillant Poppy Lane, a été le témoin d'un incendie qui a tué trois moines. Monsieur Liu a vu une flamme poursuivre des hommes comme si elle était vivante, et il est capable de reconnaître Jack Brady, qui est l'individu d'origine européenne qu'il a aperçu sur les lieux.

Compétence :

Décrire avec ses mots ce qu'il a vu (en mandarin ou très mauvais anglais) 55%

qu'il a dû se trouver au mauvais endroit au mauvais moment ; ils ont raison.

La « procédure habituelle » à laquelle Jack Brady fait référence concerne les visites de Chu à une maison de thé. Chaque matin, il y commande du thé et des biscuits. S'il y a un message, il est inscrit sur le papier de riz disposé sous les biscuits. Chu est alors censé manger le message avec le reste de son petit déjeuner et retourner à ses occupations. Isoge sait que cette maison de thé est inscrite à l'emploi du temps de Chu, mais ne connaît pas son importance. Si Chu contact les investigateurs, il leur donne rendez-vous à la maison de thé, le Matin d'Automne.

Chu prétend être gardien d'entrepôt, mais c'est Action Sincère qui règle son salaire. Ancien policier, il a connu Jack Brady quand celui-ci jouait les agitateurs dans une campagne anticorruption. Engagé par Sung Lee après son départ de la police, il a recruté à son tour Jack Brady qui vivait déjà dans la clandestinité. Il connaissait son expérience, sa compétence et sa largeur d'esprit en matière d'éthique. Quand Brady lui a fourni les preuves des horribles activités de l'Ordre, il lui a garanti l'aide d'Action Sincère pour une attaque contre le quartier général du culte. Brady et ses amis militants ne savent pas vraiment ce qui se trame sur l'Île du Dragon Gris, ni quelles forces terribles défendent la place.

Aide de Jeu SH-07 - Meurtres sur Lantern Street
Courrier de Shanghai

Meurtres sur Lantern Street

La police nous informe que deux meurtres ont eu lieu au 88, Lantern Street, « après minuit » la nuit dernière. Les victimes ont été identifiées : Miss Reparita Wong, résidant à cette adresse, et M. Chin Hsi-chou, dont l'adresse est encore inconnue à l'heure où nous mettons sous presse.

L'inspecteur de police Chong souligne la violence exceptionnelle de ces meurtres. Il adresse un appel à renseignements à tous ceux qui connaissaient Miss Wong ou M. Chin.

Même les habitués de Lantern Street, qui ne sont pourtant pas réputés pour leur sensibilité, ont été choqués par la cruauté de ces assassinats. Une des témoins était si perturbée qu'elle a décrit le tueur comme une chauve-souris géante.

Courrier de Shanghai

L'armoire à démons de Monsieur Lung



Monsieur Lung
(Indépendant/neutre)

Lung Yun est un homme d'une quarantaine d'années (44 ans), de petite taille, avec les cheveux noirs tressés, le visage en « v » creusé au niveau de joues - il ne semble pas en bonne santé. Cet homme d'une certaine culture n'est pourtant pas très respectueux des conventions des arts magiques qu'il pratique, ce qui lui a attiré l'animosité des Puissances Célestes.
Lors de sa rencontre avec les investigateurs, M. Lung semblera peu concentré sur la conversation bien que très attentif aux agissements de ses hôtes - car cela fait plusieurs jours qu'il se prépare à la visite de démons.
En temps normal, M. Lung n'agit pas de même. Il est plutôt affable et aime discuter - surtout des sujets qui le passionnent

Où les investigateurs croisent le chemin du châtiment céleste et apprennent que les simples humains ne peuvent flouer le plus rusé des chats.

Cette courte aventure n'est qu'une fausse piste, un contrepoint au combat déterminé des investigateurs contre le Dieu Sombre, bien qu'ils puissent en profiter pour se faire tuer dans des circonstances insolites. Erreurs sur la personne, réactions bouffonnes et chats de comédie y côtoient des éléments plus traditionnels : mysticisme chinois, meurtres et traîtrises. Considérez cet intermède comme une farce noire.
M. Lung est un astrologue professionnel et un pratiquant des arts magiques chinois. Ses mauvaises manières et sa curiosité inconsidérée ont irrité les Puissances Célestes. Un démon a donc été chargé de traduire Lung devant leur justice. Mais l'astrologie chinoise vise justement à prévoir ces moments de la vie où les forces surnaturelles vous sont hostiles. M. Lung sait qu'un ou plusieurs démons doivent venir aujourd'hui et il est prêt à les accueillir. Il s'attend à voir ses visiteurs adopter une forme incongrue, des étrangers particulièrement bizarres, certainement. Malheureusement pour les investigateurs, c'est en ce jour fatidique qu'ils rendent visite à M. Lung.

Introduction des investigateurs

Les investigateurs ne peuvent être attirés dans cette aventure que par la publicité que M. Lung a fait insérer dans le Courrier (cf. Aide de jeu SH-04, page 72). S'ils ne s'intéressent pas aux journaux ou négligent d'enquêter sur cette publicité, le destin de M. Lung dépend uniquement des étoiles.

La maison de M. Lung

M. Lung vit sur la rive nord du Whangpoo, à deux pâtés de maisons (à l'est) de l'entrepôt de Ho Fong. Son petit appartement occupe tout le rez-de-chaussée d'un bâtiment à deux étages. Les cinq pièces comprennent un séjour en façade, un petit bureau pour les lectures astrologiques, une chambre, une salle de bains et un débarras surélevé à l'arrière. C'est dans ce dernier qu'est conservé le piège à démons ainsi que tout un bric-à-brac. Ce capharnaüm sent l'encens et le chausson brûlé.

Le chat sur le seuil

Sur la marche extérieure, un chat siamois miaule pour entrer. Il ne cesse d'apparaître aux diverses fenêtres de la maison, se répandant en miaulements éperdus jusqu'à ce qu'on le laisse entrer. Cela pourrait alerter les investigateurs sur sa nature démoniaque mais il s'agit d'un comportement très normal pour un siamois. Lung ne l'a jamais vu et suppose que c'est un chat du voisinage ; les animaux de compagnie ne sont pourtant pas encore à la mode.

M. Lung

Il est petit, mince, et généralement affable. Aujourd'hui, cependant, il a du mal à conserver son calme et sa raison devant l'imminence du destin. Quand les investigateurs se présentent, il est convaincu qu'ils sont les démons attendus, qu'ils viennent pour le détruire et escorter son âme dans l'autre monde. Il ne voit dans leur comédie d'amateurs en chinoiseries que l'habituelle cruauté des démons.

Les visiteurs jouent avec lui, espérant trouver le défaut de sa garde et prolonger à plaisir son agonie. En retour, il affiche une politesse désespérée alors même qu'il projette leur destruction. Il discute éventuellement astrologie avec eux et se prétend disposé à établir leurs horoscopes. Il est prêt à n'importe quelle comédie pour retarder leur attaque finale et gagner le temps qui lui permettra de les annihiler. S'il est acculé ou contraint de se confesser, M. Lung reproche à ses démons leur cruauté insigne. Il laisse échapper toute l'histoire sans jamais douter que les investigateurs sont bien ses tortionnaires. Ce n'est que ligoté, ou confronté au véritable démon, qu'il renonce à ses projets meurtriers.

L'art de M. Lung

La notion d'une destinée inscrite dans les cieux dès la naissance s'accorde bien avec le fatalisme traditionnel chinois. Le cycle animalier de douze ans est la facette la plus connue de l'astrologie chinoise. Il est généralement associé à des interprétations du même niveau que les pages astrologiques des journaux, des oracles qui ne reflètent guère les travaux des vrais astrologues. La branche étudiée par Lung, le Tzu Wei, l'astrologie de l'étoile Pourpre, est terriblement complexe et ardue. Elle prend en compte la constellation animale de l'heure, du jour, du mois et de l'année de naissance et les divers châteaux ou palais où peuvent apparaître les étoiles propices ou funestes. Les praticiens compétents sont très recherchés.

Les défenses de M. Lung

L'astrologue fourvoyé emploie successivement divers moyens de défense contre ses adversaires démoniaques. Chaque nouvel échec de ces protections surnaturelles vient augmenter son désespoir. Quelle puissance peuvent avoir ces démons ? Les défenses sont décrites ci-dessous dans l'ordre de préférence de Lung. Il y fait appel l'une après l'autre et l'indifférence des investigateurs ne fait que redoubler son trouble et son angoisse.

Présentez clairement chaque défense sans toutefois trop insister, afin que le sens caché des actions de M. Lung ne soit pas immédiatement apparent aux joueurs.

Si le vrai démon, Wu le Chat-Démon, affronte ces protections, il doit vaincre le pouvoir de chacune d'elles sur la Table de Résistance ou s'enfuir en piaillant de la maison. Tant qu'il l'emporte, elles n'ont aucun effet sur lui. Une fois chassé, il continue d'apparaître aux portes et fenêtres, alternant miaous bruyants et feulements sinistres. Il n'est pas pressé d'annoncer son échec à la Cour Céleste et c'est un démon très tenace.

Tigres de papier

Les tigres offrent une bonne protection contre les démons que les esprits de la maison ne peuvent repousser. Les démons qui réussissent à entrer nécessitent sans doute une bonne dose de tigres. Ceux-ci décorent l'entrée, dessinés sur des bandes qui font penser à du papier tue-mouches. Opposer le POU de Wu le Chat-Démon à 14 sur la Table de Résistance.

Feng Shui

La répartition des objets dans une pièce est cruciale. Bonne disposition et bonne fortune vont de pair et, surtout, nombre de démons ne peuvent se déplacer qu'en ligne droite. Des obstacles judicieusement placés peuvent les bloquer et les obliger à partir. Divers cloisonnages et paravents occupent donc des emplacements stratégiques dans l'appartement et les chaises sont étrangement réparties. M. Lung est particulièrement consterné si ceux qu'il

comme l'astrologie, dont il fait commerce. S'il survit à son châtiment, cette facette de sa personnalité sera révélée aux investigateurs - sinon ils ne connaîtront que Lung l'homme stressé et quasi paranoïaque.

M. Lung Yun
Astrologue hanté par les démons

Niveau : ordinaire
(cf. tableau **p. 306** de *L'Appel de Cthulhu*, édition 30[e] anniversaire ou **p. 206** de la 6[e] édition française).

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Points de magie	19
Santé Mentale	39

Compétence spécifique (ou spéciale)

Lire dans les astres	90%

Compétences

Art (de l'Horoscope)	90%
Athlétisme	35%
Discrétion	85%
Sciences formelles : astronomie	40%
Sciences occultes	80%
Vigilance	75%

Langues

Langue maternelle (Chinois)	90%
Anglais	45%

Combat

- Couteau de Boucher 40%
  Dégâts 1D6
- Bagarre 50%

- **Sortilèges :** Chasser les Démons Domestiques, Créer une Armoire à Démon

Wu le Chat-Démon

Serviteur Inférieur
Wu est un Chat-Démon envoyé par les Puissances Célestes pour punir l'astrologue Lung. Il peut prendre deux formes, sa forme de chat qu'il utilisera en extérieur, et sa forme de Chat-Démon qu'il utilisera une fois entré chez Lung et prêt à finaliser sa mission.
Sa seule cible est Lung, il ne fera pas de mal à d'autres personnes - à moins de devoir se défendre. Il peut même aider des individus en difficulté si nécessaire, mais cet aspect de sa personnalité ne devrait se faire jour qu'en cas de besoin absolu.

Wu le Chat-Démon
4 ans, sous sa forme de chat

FOR	02	Puissance	10 %
CON	08	Endurance	40 %
TAI	01	Corpulence	05 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	19	Volonté	95 %
DEX	33	Agilité	99 %

Valeurs dérivées

Mouvement	10
Points de Vie	5
Impact	-3

Compétences

Cajoler	70%
Athlétisme	90%
Miauler	99%

suite page suivante

Armes
- Griffes (x 2) 60%
Dégâts 1D3
- Morsure 50%
Dégâts 1D2-1

- **Protection :** Dès qu'il subit des dommages, il se transforme en chat-démon et ce, même si la blessure était fatale à un chat ordinaire.
- **Sortilèges :** Aucun sous cette forme
- **Perte de SAN :** Aucune

Wu le Chat-Démon
Serviteur cruel et sans âge des Puissances Célestes
Sous sa forme démoniaque, Wu est un matou de 110 kg agressivement pansu ; ses griffes noueuses sont phosphorescentes et ses yeux traversés d'éclairs stroboscopiques exhalent une épaisse fumée.

FOR	40	Puissance	99 %
CON	20	Endurance	99 %
TAI	18	Corpulence	90 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	19	Volonté	95 %
DEX	11	Agilité	55 %

Valeurs dérivées

Mouvement	6
Points de Vie	19
Impact	+9

prend pour des démons déplacent tranquillement le mobilier gênant, affichant ainsi un mépris total pour les pouvoirs du feng shui. Cette protection oppose un POU de 12 à Wu le Chat-Démon.

Amulettes

Des charmes et des amulettes, pour la plupart en bronze, sont suspendus en divers emplacements. M. Lung fait son possible pour que les investigateurs en approchent ou les touchent. POU de 11 contre Wu le Chat-Démon.

Épée de pièces

Une épée dont la lame et la garde sont cousues de pièces chinoises est suspendue au-dessus de la chaise où les clients de M. Lung écoutent ses lectures astrologiques. Il y attire les investigateurs, certain que l'épée mettra ces démons arrogants en fuite. Pendant l'entretien, il lui est difficile de se concentrer sur autre chose que l'épée, tant il est impatient de voir son pouvoir agir. POU de 15 contre Wu le Chat-Démon.



Chaussons enflammés dans un brasero

Cette protection est surtout conseillée pour les enfants, mais Lung utilise tous les moyens disponibles. Les chaussons de soie ont beaucoup servi et la puanteur qu'ils dégagent en brûlant est insupportable. M. Lung ne les pose sur les braises qu'une fois constaté l'échec des protections précédentes. POU de 16 contre Wu le Chat-Démon.

Corruption de l'enfer

Les billets de banque de l'enfer ne coûtent que quelques cents la liasse dans le monde ordinaire, mais tout le monde connaît la valeur inestimable que leur prêtent les démons et esprits. M. Lung en laisse tomber des poignées devant les investigateurs qui risquent de les prendre pour argent comptant, sauf réussite de Trouver Objet Caché ou de Vigilance. Imaginez leur surprise quand l'astrologue, encouragé par cet intérêt, brûle les billets pour consacrer l'offrande. POU 17 contre Wu le Chat-Démon.

Cette tradition des billets est toujours respectée. On trouve encore dans les magasins fréquentés par une clientèle chinoise des billets prétendument émis par la Banque de l'Enfer.

L'armoire

Cette armoire est un piège à démons, le chef-d'œuvre de M. Lung. Elle représente de longues heures de travail et un investissement inlassable de centaines de Points de Magie. Il est impossible de la reproduire à moins d'être un spécialiste de l'occultisme oriental et nous ne décrirons donc pas sa création. Le démon doit y être installé par des moyens ordinaires, ce qui constitue un point faible. M. Lung n'hésite pas à utiliser la supercherie, les drogues (VIR 15 pour endormir les investigateurs, versée dans le thé) ou la force.

L'armoire est conçue pour piéger le démon et absorber son POU. Elle oppose son POU (17) aux Points de Magie du démon toutes les minutes, et absorbe 1D3 Points de Magie à chaque réussite. L'intérieur de l'armoire est doublé de miroirs. Les démons chinois les craignent et ne les brisent jamais. Une fois ses Points de Magie épuisés, le démon doit regagner l'autre monde et ne jamais revenir.

Contrairement aux autres, ce piège anti-démons représente un danger pour les investigateurs. Les humains subissent en effet les mêmes pertes, mais directement au niveau de leur POU, ce qui les rend permanentes. Quand le POU d'un investigateur atteint 0, ce dernier meurt, ne laissant qu'une enveloppe flétrie et une odeur de moisissure.

L'armoire, tout en bois laqué et en jade, est très solide. La serrure extérieure se verrouille automatiquement quand on referme



le meuble. Lung garde l'unique clé dans son bureau d'astrologue. L'armoire et la serrure ont une FOR de 25. (Les humains n'ont pas la même attitude que les démons vis-à-vis des miroirs.)

Si les investigateurs brisent l'armoire, Lung, complètement terrorisé, pourrait les attaquer avec un couteau de boucher.

Le Chat-Démon

Le chat-démon apprécie grandement le spectacle offert par Lung et les investigateurs. Il se lasse de cette distraction dès que quelqu'un meurt et passe alors à l'action. En cas de besoin, le démon doit être utilisé comme un deus ex machina qui sauve le groupe de la catastrophe. Si le chat-démon s'enfuit par trois fois devant le POU des objets défensifs de Lung, il est définitivement banni de la maison et Lung n'a plus rien à craindre. Le démon a besoin d'un des investigateurs, ou de Lung, pour entrer dans la maison. Il ne fera pas de mal aux investigateurs, mais il regardera avec plaisir Lung leur en faire.

Pour les caractéristiques détaillées de Wu, le Chat-Démon, voir ci-contre.

Récompenses, célestes et autres

Voir Lung recevoir son châtiment des mains d'un serviteur de la Cour Céleste n'est pas vraiment réconfortant et n'apporte rien de bon à la santé mentale. Si les investigateurs aident le démon à éliminer Lung, volontairement ou pas, il leur en coûte 1/1D6 points de SAN.

Compétences

Aplomb	90%
Art (Railler une Victime)	90%
Athlétisme	99%
Retomber sur ses Pattes	99%

Armes

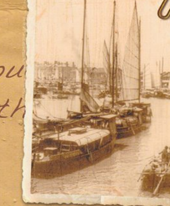
• Griffes	55%
Dégâts 1D8+imp	

- **Protection :** Immunisé contre les armes physiques et autres dommages naturels
- **Sortilèges :** Inutilisables ici
- **Perte de SAN :** 2/1D10 points





Ne vous laissez pas écraser par un sombre destin !



Les Masqu

de Nyarlath

Chine

L'Empire du Milieu ne figure pas sur l'agenda originel de l'expédition Carlyle ; pourtant c'est ici que se trouvent Sir Aubrey Penhew et Jack Brady. Ce dernier, difficile à trouver, peut se révéler une aide précieuse pour les investigateurs. Il connaît les différents cultes liés à Nyarlathotep ainsi que leurs dirigeants, son témoignage lève toutes les zones d'ombres sur l'expédition Carlyle ; il sait que Penhew se trouve sur l'Île du Dragon Gris. Les investigateurs devront se rendre au repère de Penhew et mettre la fusée hors d'état de nuire pour empêcher le Grand Rituel.









Les Masques de Nyarlathotep

Annexes



L'Appel de Cthulhu

Éditions Sans-Détour



6ᴱ ÉDITION FRANÇAISE

Les Masques de Nyarlathotep

Livret 8 - Annexes
Documents à distribuer

Éditions Sans-Détour

Introduction et annexes utiles

Ses ouvrages décrivent et analysent les cultes de la mort. Son livre le plus célèbre s'intitule Les Fils de la Mort et traite des communautés thugs dans l'Inde moderne. Elias parle couramment plusieurs langues et voyage sans cesse. Il est sociable et ne refuse pas un petit verre de temps à autre. Il fume la pipe. C'est aussi un coriace, solide et ponctuel, qui n'a pas peur de la bagarre ou des autorités. C'est d'abord un autodidacte et ses travaux de recherche très fouillés semblent s'appuyer sur une expérience de première main. Très secret, il ne parle jamais de ses projets avant d'en avoir terminé la rédaction.
Tous ses ouvrages expliquent comment les cultes exploitent les peurs de leurs adeptes. Elias est un sceptique qui n'a jamais découvert de preuves démontrant l'existence des pouvoirs surnaturels, de la magie ou des dieux ténébreux. Pour lui, les adeptes des cultes de la mort se caractérisent d'abord par leur folie et leur complexe d'infériorité. Ils massacrent des innocents pour se sentir puissants ou élus. Les cultes attirent essentiellement les faibles d'esprit, même si leurs chefs sont généralement très intelligents et manipulateurs. Lorsqu'un culte cesse de terrifier, il disparaît inéluctablement.

- Des Crânes sur le Fleuve (1910). Traite du culte des chasseurs de têtes du bassin de l'Amazone.
- Les Maîtres des Arts Noirs (1912). Un survol des cultes sorciers à travers l'histoire.
- Le Chemin de la Terreur (1913). Analyse le système de la peur employé par les cultes. Une introduction enthousiaste de Georges Sorel.
- Un Cœur Encore Fumant (1915). La première partie traite des cultes de la mort historiques de la civilisation maya, la seconde décrit certains cultes de la mort existant encore au sein de l'Amérique Centrale actuelle.
- Les Fils de la Mort (1918). La communauté thug moderne. Elias l'a infiltrée pour écrire ce livre.
- Les Cultes de Sorcières en Angleterre (1920). Les cercles de sorcières de neuf comtés anglais et des interviews de sorcières anglaises modernes. Rebecca West a jugé qu'une partie de la documentation était insignifiante et abusivement exploitée.
- Le Pouvoir Noir (1921). Suite du Chemin de la Terreur, on y trouve les interviews anonymes de plusieurs chefs de cultes.

Tous ces ouvrages sont publiés par Prospero Press à New York - éditeur, Jonah Kensington. Ce dernier, un ami intime de Jackson Elias, vous connaît bien.

Aide de jeu INT-01 - Ce que vous savez sur votre ami Jackson Elias

PATRONS ARE REQUESTED TO FAVOR THE COMPANY BY CRITICISM AND SUGGESTION CONCERNING ITS SERVICE 1204

CLASS OF SERVICE

This is a full-rate Telegram or Cablegram unless its deferred character is indicated by a suitable sign above or preceding the address.

WESTERN UNION

NEWCOMB CARLTON, PRESIDENT — J. C. WILLEVER, FIRST VICE-PRESIDENT

SIGNS
DL = Day Letter
NM = Night Message
NL = Night Letter
LCO = Deferred Cable
NLT = Cable Night Letter
WLT = Week-End Letter

The filing time as shown in the date line on full-rate telegrams and day letters, and the time of receipt at destination as shown on all messages, is STANDARD TIME.

Received at

Hudson Terminal, 30 Church Street New York, USA

POSSEDE INFORMATIONS
CONCERNANT EXPEDITION CARLYLE STOP
CHERCHE GROUPE INGESTIGATEURS STOP
ARRIVE NEW YORK 15 JANVIER STOP
SIGNE JACKSON ELIAS

TELEGRAMS MAY BE TELEPHONED TO WESTERN UNION FROM ANY PRIVATE OR PAY-STATION T

Aide de jeu INT-02 - Télégramme d'Elias

PATRONS ARE REQUESTED TO FAVOR THE COMPANY BY CRITICISM AND SUGGESTION CONCERNING ITS SERVICE 1204

CLASS OF SERVICE

This is a full-rate Telegram or Cablegram unless its deferred character is indicated by a suitable sign above or preceding the address.

WESTERN UNION

NEWCOMB CARLTON, PRESIDENT — J. C. WILLEVER, FIRST VICE-PRESIDENT

SIGNS
DL = Day Letter
NM = Night Message
NL = Night Letter
LCO = Deferred Cable
NLT = Cable Night Letter
WLT = Week-End Letter

The filing time as shown in the date line on full-rate telegrams and day letters, and the time of receipt at destination as shown on all messages, is STANDARD TIME.

Received at

Hudson Terminal, 30 Church Street New York, USA

BESOIN D AVIS POUR MON PROCHAIN LIVRE STOP
DU LOURD STOP
UN INDICE STOP
L EXPEDITION CARLYLE STOP
ARRIVE NEW YORK 15 JANVIER STOP
SIGNE JACKSON ELIAS

TELEGRAMS MAY BE TELEPHONED TO WESTERN UNION FROM ANY PRIVATE OR PAY-STATION T

Aide de Jeu - ADJ-INT-02A

PATRONS ARE REQUESTED TO FAVOR THE COMPANY BY CRITICISM AND SUGGESTION CONCERNING ITS SERVICE 1204

CLASS OF SERVICE

This is a full-rate Telegram or Cablegram unless its deferred character is indicated by a suitable sign above or preceding the address.

WESTERN UNION

NEWCOMB CARLTON, PRESIDENT J. C. WILLEVER, FIRST VICE-PRESIDENT

SIGNS

DL = Day Letter
NM = Night Message
NL = Night Letter
LCO = Deferred Cable
NLT = Cable Night Letter
WLT = Week-End Letter

The filing time as shown in the date line on full-rate telegrams and day letters, and the time of receipt at destination as shown on all messages, is STANDARD TIME.

Received at

Hudson Terminal, 30 Church Street New York, USA

RETOUR D UN SACRE VOYAGE STOP
AI DE QUOI RACONTER STOP
SUR LES TRACES EXPEDITION CARLYLE STOP
ARRIVE NEW YORK 15 JANVIER STOP
SIGNE JACKSON ELIAS

TELEGRAMS MAY BE TELEPHONED TO WESTERN UNION FROM ANY PRIVATE OR PAY-STATION T

Aide de Jeu - ADJ-INT-02B

PATRONS ARE REQUESTED TO FAVOR THE COMPANY BY CRITICISM AND SUGGESTION CONCERNING ITS SERVICE 1204

CLASS OF SERVICE

This is a full-rate Telegram or Cablegram unless its deferred character is indicated by a suitable sign above or preceding the address.

WESTERN UNION

NEWCOMB CARLTON, PRESIDENT J. C. WILLEVER, FIRST VICE-PRESIDENT

SIGNS

DL = Day Letter
NM = Night Message
NL = Night Letter
LCO = Deferred Cable
NLT = Cable Night Letter
WLT = Week-End Letter

The filing time as shown in the date line on full-rate telegrams and day letters, and the time of receipt at destination as shown on all messages, is STANDARD TIME.

Received at

Hudson Terminal, 30 Church Street New York, USA

ME PORTE BIEN STOP
MAIS TU DOIS ENTENDRE CA C EST ENORME STOP
CONCERNE EXPEDITION CARLYLE STOP
ARRIVE NEW YORK 15 JANVIER STOP
SIGNE JACKSON ELIAS

TELEGRAMS MAY BE TELEPHONED TO WESTERN UNION FROM ANY PRIVATE OR PAY-STATION T

Aide de Jeu - ADJ-INT-02C

PATRONS ARE REQUESTED TO FAVOR THE COMPANY BY CRITICISM AND SUGGESTION CONCERNING ITS SERVICE 1204

CLASS OF SERVICE

This is a full-rate Telegram or Cablegram unless its deferred character is indicated by a suitable sign above or preceding the address.

WESTERN UNION

NEWCOMB CARLTON, PRESIDENT J. C. WILLEVER, FIRST VICE-PRESIDENT

SIGNS

DL = Day Letter
NM = Night Message
NL = Night Letter
LCO = Deferred Cable
NLT = Cable Night Letter
WLT = Week-End Letter

The filing time as shown in the date line on full-rate telegrams and day letters, and the time of receipt at destination as shown on all messages, is STANDARD TIME.

Received at

Hudson Terminal, 30 Church Street New York, USA

VAIS AVOIR BESOIN DE TON AIDE STOP
POSSEDE INFORMATIONS CONCERNANT EXPEDITION
CARLYLE STOP
RESTE DISCRET STOP
ARRIVE NEW YORK 15 JANVIER STOP
SIGNE JACKSON ELIAS

TELEGRAMS MAY BE TELEPHONED TO WESTERN UNION FROM ANY PRIVATE OR PAY-STATION T

Aide de Jeu - ADJ-INT-02D

PATRONS ARE REQUESTED TO FAVOR THE COMPANY BY CRITICISM AND SUGGESTION CONCERNING ITS SERVICE 1204

CLASS OF SERVICE

This is a full-rate Telegram or Cablegram unless its deferred character is indicated by a suitable sign above or preceding the address.

WESTERN UNION

NEWCOMB CARLTON, PRESIDENT J. C. WILLEVER, FIRST VICE-PRESIDENT

SIGNS

DL = Day Letter
NM = Night Message
NL = Night Letter
LCO = Deferred Cable
NLT = Cable Night Letter
WLT = Week-End Letter

The filing time as shown in the date line on full-rate telegrams and day letters, and the time of receipt at destination as shown on all messages, is STANDARD TIME.

Received at

Hudson Terminal, 30 Church Street New York, USA

JACKSON ELIAS DE RETOUR SUR NEW YORK STOP
ADRESSE EN POSTE RESTANTE
HOTEL CHELSEA NEW YORK STOP
TENEZ MOI INFORME STOP
SIGNE LESTER PORTER

TELEGRAMS MAY BE TELEPHONED TO WESTERN UNION FROM ANY PRIVATE OR PAY-STATION T

Aide de Jeu - ADJ-INT-02E

Adieu à New York

Roger Carlyle, le play-boy bien connu, quittera discrètement la Grosse Pomme demain pour les tombes égyptiennes ! Ceux qui se souviennent des beautés que Roger dénichait dans les boîtes de nuit ne doutent pas qu'il parviendra à découvrir quelqu'un - euh, quelque chose d'aussi fabuleux dans les sables égyptiens.

New York Pillar/Riposte, 4 avril 1919

Aide de Jeu INT-03 - Adieu à New York

Carlyle quitte l'Égypte

LE CAIRE (AP) - Sir Aubrey Penhew, porte-parole temporaire de l'expédition Carlyle, a annoncé lundi que les principaux membres de l'expédition allaient s'embarquer pour un « repos bien mérité » en Afrique Orientale.

Sir Aubrey a démenti toutes les rumeurs selon lesquelles l'expédition aurait découvert la trace du légendaire trésor des mines du Roi Salomon. Il maintient que le groupe part en safari pour « quelques jours de relâche après nos travaux dans les sables ». Roger Carlyle, le riche chef new-yorkais de l'expédition, n'a fait aucun commentaire ; il souffre toujours de son insolation récente.

Au sujet de ce malheureux incident, des experts du cru ont déclaré que l'Égypte était bien trop chaude en cette saison pour les Anglo-saxons. Ils ont ajouté que le jeune Américain n'avait pas été bien inspiré par son enthousiasme démocratique. Il aurait insisté, dit-on, pour manier lui aussi la pelle et la pioche.

New York Pillar/Riposte, 3 juillet 1919

Aide de jeu INT-05 - Carlyle quitte l'Égypte

D'éminents visiteurs

MOMBASA (Reuters) - Les principaux membres d'une expédition archéologique américaine prennent dans notre ville quelques jours de vacances après de longues fouilles en Égypte dans la Vallée du Nil.

Notre sous-secrétaire, M. Royston Whittingdon, a présidé un dîner d'accueil donné en leur honneur à Collingswood House au cours duquel Sir Aubrey, l'un des deux chefs de l'expédition, a enchanté tous les convives par son esprit.

New York Pillar/Riposte, 24 Juillet 1919

Aide de jeu INT-06 - D'éminents visiteurs

L'expédition Carlyle portée disparue

MOMBASA (Reuters) — Les représentants de la police des hautes terres ont demandé aujourd'hui l'aide de la population pour éclairer la disparition de l'expédition Carlyle. Il y a maintenant deux mois que nous sommes sans nouvelles du groupe qui comprenait le play-boy Roger Carlyle ainsi que trois autres citoyens américains et un éminent égyptologue du Royaume-Uni, Sir Aubrey Penhew.

L'expédition aurait quitté Nairobi le 3 août, apparemment pour un safari, mais certaines rumeurs suggèrent qu'elle cherchait, en fait, de légendaires trésors bibliques.

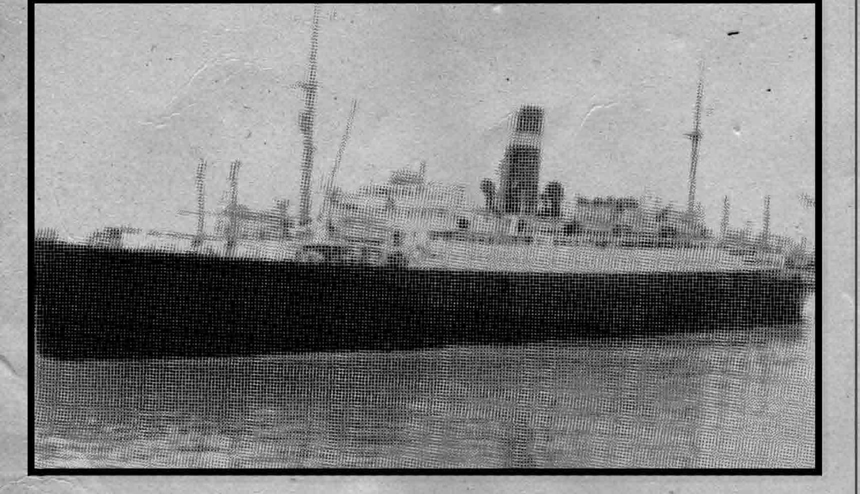
Carlyle et son groupe avaient, paraît-il, l'intention d'explorer la zone de la Vallée du Grand Rift, au nord-ouest de Nairobi.

New York Pillar/Riposte 15 octobre 1919

Aide de jeu INT-07 - L'expédition Carlyle portée disparue

New York Pillar/Riposte, 5 avril 1919

L'EXPÉDITION CARLYLE EMBARQUE POUR L'ANGLETERRE



L'Imperial Standard fait route vers Londres, puis L'Egypte

Dirigée par le célèbre play-boy multimillionnaire Roger Carlyle, l'expédition Carlyle a embarqué ce matin pour Southampton à bord du fameux paquebot britannique l'Imperial Standard.

Contrairement à ce qui avait d'abord été annoncé, l'expédition conduira diverses recherches à Londres sous les auspices de la Fondation Penhew, avant de poursuivre vers l'Égypte le mois prochain.

Nos lecteurs se souviennent sans doute de la fabuleuse réception que donna M. Carlyle, maintenant âgé de 24 ans, à l'hôtel Waldorf-Astoria pour sa majorité. Depuis, scandales et indélicatesses sont devenus son image de marque sans que cela nuise à la sympathie que lui portent les habitants de Manhattan.

Les autres membres de l'expédition

L'éminent égyptologue Sir Aubrey Penhew sera le commandant en second de l'équipe et le responsable des fouilles.

Le Dr Robert Huston, un psychologue « freudien » à la mode, accompagnera l'expédition afin de poursuivre des recherches sur les pictogrammes antiques.

Miss Hypathia Masters, souvent associée à M. Carlyle par le passé, jouera le rôle de photographe et d'archiviste.

M. Jack Brady, un ami intime de M. Carlyle, s'occupera de l'intendance.

À Londres, d'autres personnes pourraient se joindre à l'expédition.

Aide de Jeu INT-04
L'expédition Carlyle embarque pour l'Angleterre

New York Pillar/Riposte, 11 mars 1920

ERICA CARLYLE ARRIVE EN AFRIQUE



MOMBASA (Reuters) - Afin d'approfondir les recherches, Miss Erica Carlyle, la sœur du jeune Américain qui dirigeait l'expédition Carlyle, portée disparue, arrivera aujourd'hui à bord du vaisseau égyptien Fontaine de Vie.

On a récemment reçu plusieurs témoignages émanant de la tribu Kikuyu concernant un éventuel massacre de Blancs près de la forêt d'Aberdare.

Miss Carlyle a déclaré qu'elle avait l'intention de retrouver son frère, quels que soient les efforts nécessaires. Elle a amené avec elle le noyau d'une expédition d'envergure.

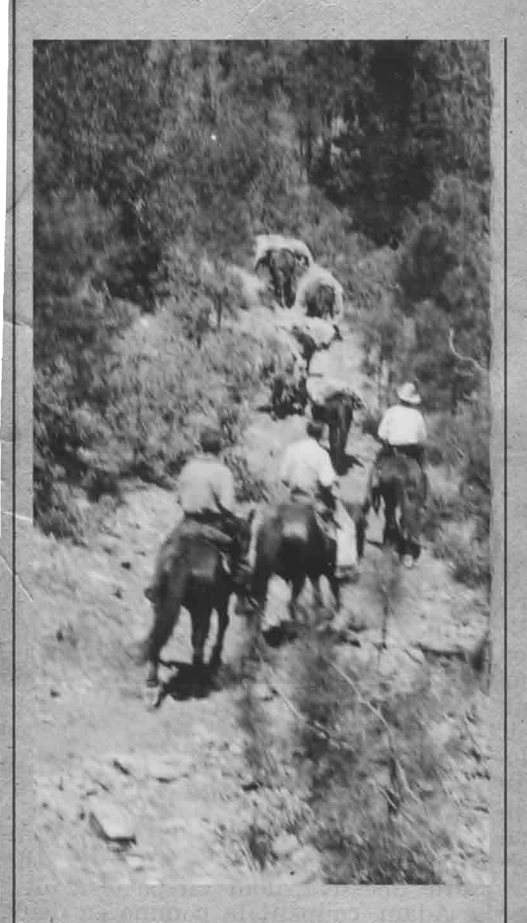
Ses agents s'occupant déjà des approvisionnements et de la coordination avec certains représentants de la Colonie, Miss Carlyle et le reste de son groupe comptent partir demain pour Nairobi.

Son amie, Miss Victoria Post, a souligné la ténacité de Miss Carlyle par des allusions aux rigueurs du voyage à bord d'un navire arabe.

Aide de jeu INT-08 - Erica Carlyle arrive en Afrique

LE MASSACRE DE L'EXPÉDITION CONFIRMÉ !

NAIROBI (Reuters) - Le massacre de l'expédition Carlyle, depuis longtemps portée disparue, a été confirmé aujourd'hui par les représentants de la police territoriale.



Roger Carlyle, l'exubérant play-boy new-yorkais, fait partie des disparus.

Les autorités imputent la responsabilité de ces meurtres atroces à des hommes de la tribu Nandi. On a retrouvé les restes d'un peu plus d'une douzaine de porteurs et autres membres de l'expédition au fond de tombes cachées dans la jungle.

Erica Carlyle, sœur de Roger Carlyle et héritière de la fortune familiale, avait dirigé des recherches dangereuses sur les traces des disparus. Elle a attribué le mérite de cette découverte aux hommes de la tribu Kikuyu, même si c'est bien la police qui a découvert le site. Parmi les autres disparus de l'expédition, on peut encore citer Sir Aubrey Penhew, éminent égyptologue, Hypathia Masters, une habituée des soirées new-yorkaises, ainsi que le Dr Robert Huston. De nombreux porteurs ont aussi perdu la vie.

New York Pillar/Riposte, 24 mai 1920

Aide de jeu INT-09 - Le massacre de l'expédition confirmé !

New York Pillar/Riposte, 19 juin 1920

NAIROBI (Reuters) — Cinq hommes de la tribu Nandi, convaincus d'être les chefs du sinistre massacre de l'expédition Carlyle, ont été exécutés ce matin après un rapide procès mené de main de maître.

Jusqu'au bout, les accusés ont refusé d'avouer où ils avaient caché les cadavres des chefs blancs de l'expédition. M. Harvis, le représentant de la Colonie, a laissé entendre tout au long du procès que ce massacre avait un mobile raciste et que les victimes blanches avaient certainement été emmenées dans un endroit secret pour y être torturées. Miss Erica Carlyle, qui avait dû renoncer à retrouver son frère, est partie voilà maintenant quelques semaines, mais ce triomphe de la justice devrait la réconforter.

LES MEURTRIERS PENDUS !



Chapitre américain

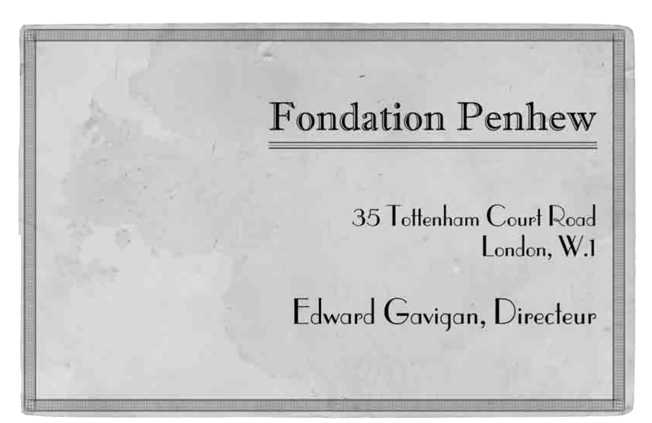
Le Caire, Égypte — Le 3 janvier 1919

Cher M. Carlyle,

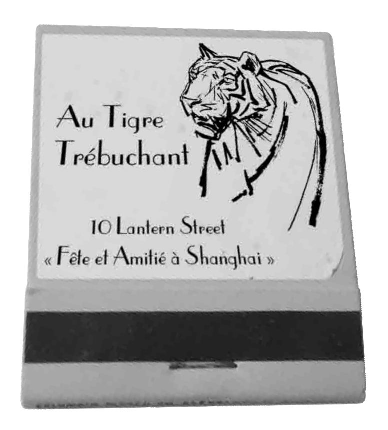
J'ai appris que vous cherchiez certains renseignements concernant mon pays et je serais prêt à vous venir en aide. Je possède moi-même certaines pièces que je crois d'une grande importance. Si nous pouvions parvenir à un arrangement, je serais prêt à vous les céder. Bien sûr, elles sont très anciennes et j'en attends un bon prix. Je ne doute pourtant pas que nous parviendrons à nous entendre quand votre agent me rendra visite. Je suis installé Rue des Chacals dans le Vieux Caire.
En l'attente, je reste votre humble serviteur

Faraz Najir

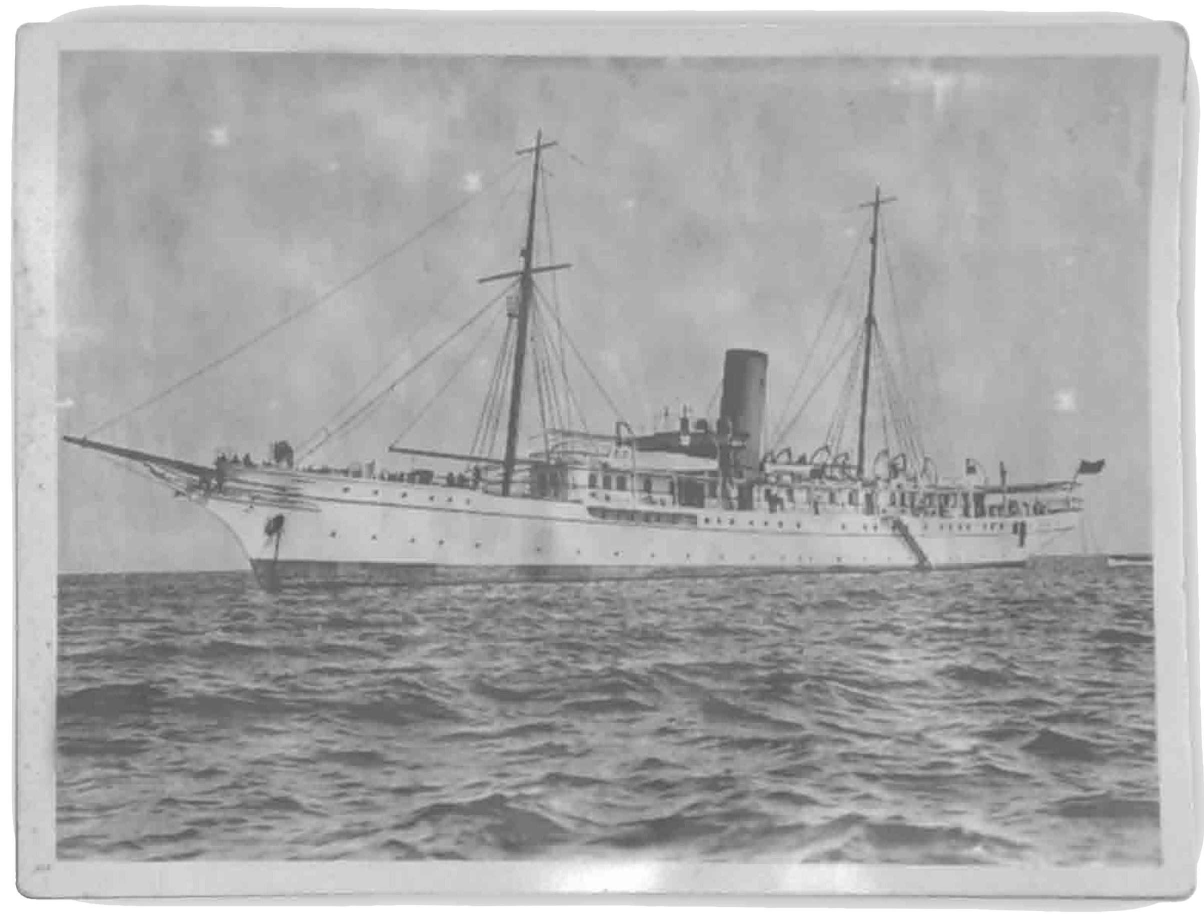
Aide de jeu NY-01 - Lettre de Faraz Najir à Roger Carlyle



Aide de jeu NY-02 - Carte de visite de la Fondation Penhew



Aide de jeu NY-03 - Boîte d'allumettes du Tigre Trébuchant

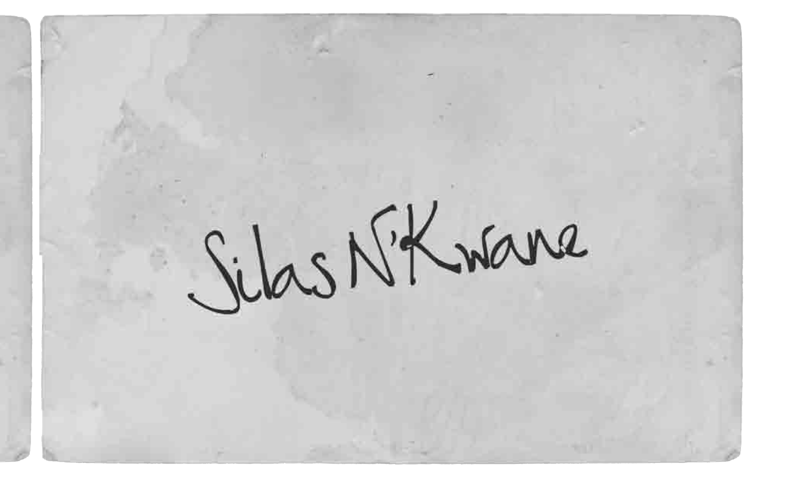


Aide de jeu NY-04 - Photographie d'un yacht correspondant à la Dame en Noir

Emerson Import

648 West 47ᵉ rue
New York, New York

Téléphone : HA 6-3900



Aide de jeu NY-05 - Carte de visite de Emerson Import (Recto/Verso)

7 nov. 1924

M. Jackson Elias
c/o Prospero Press
Lexington Avenue, New York City

Cher M. Elias,

Le livre que vous m'aviez demandé n'est malheureusement plus en notre possession, mais je pense que vous pourriez trouver ce que vous cherchez dans d'autres ouvrages de nos collections. Si vous m'appelez à votre arrivée, je serai très heureuse de vous rendre service.

Fidèlement,
Miriam Atwright

Aide de jeu NY-06 - Lettre de Miriam Atwright à Elias

CE SOIR SEULEMENT

Le culte des Ténèbres

en Polynésie & dans le sud-ouest du Pacifique

Une conférence de deux heures illustrée par des diapositives
délivrée par

le Professeur Anthony Cowles, Ph. D.
de l'Université de Sydney (Australie)
et actuellement titulaire
de la Chaire Lockley d'Ésotérisme Polynésien à l'Université de Miskatonic (Arkham)

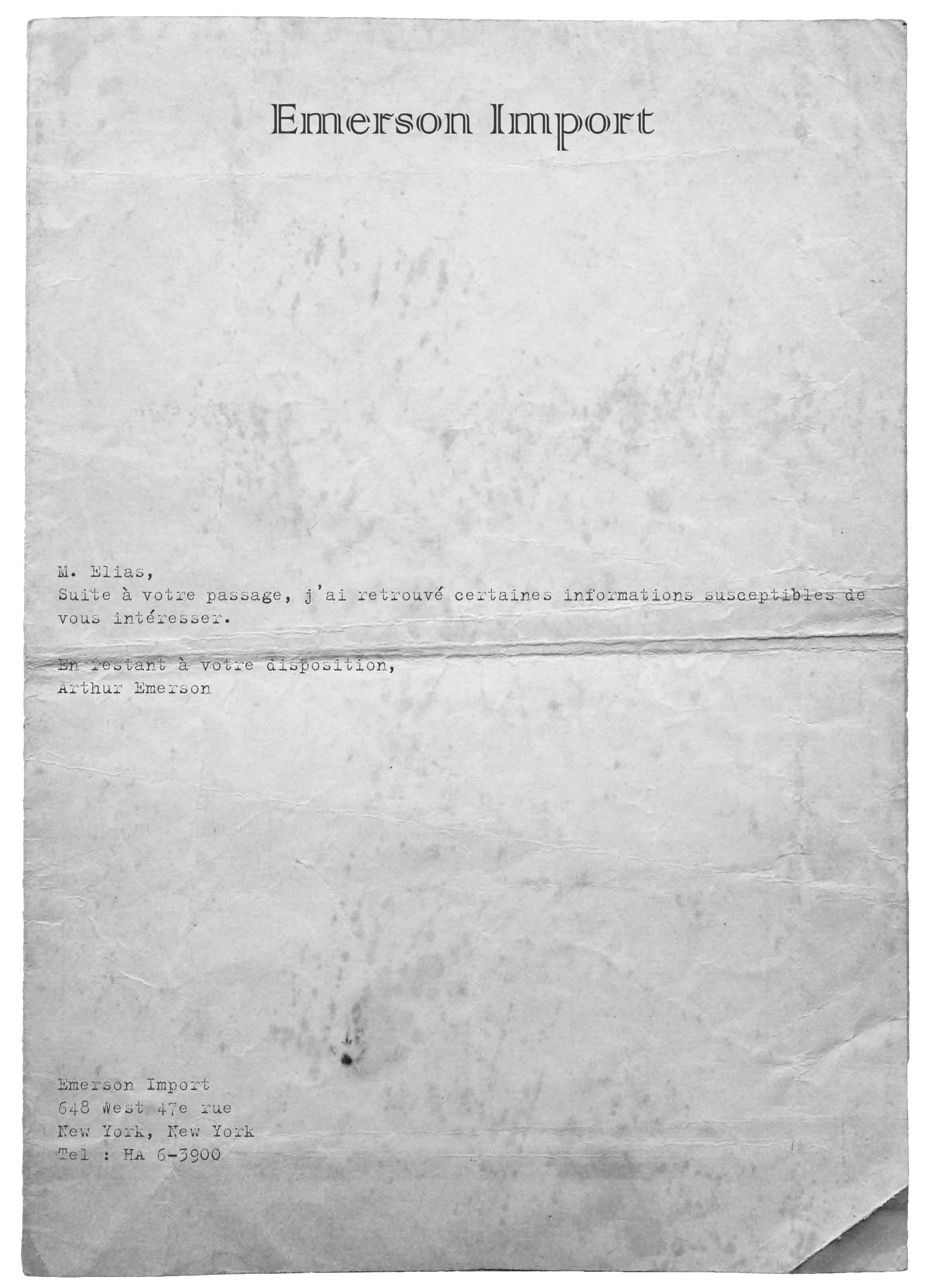
Hall Schuyler, U.N.Y
20 heures

CE SOIR SEULEMENT

Aide de jeu NY-07 - Prospectus pour la conférence du Professeur Cowles



Aide de jeu NY-08 - Marque sur le front d'Elias (*visuel © Marc Simonetti*)



Emerson Import

M. Elias,
Suite à votre passage, j'ai retrouvé certaines informations susceptibles de vous intéresser.

En restant à votre disposition,
Arthur Emerson

Emerson Import
648 West 47e rue
New York, New York
Tel : HA 6-3900

Aide de jeu NY-09 - Courrier d'Arthur Emerson, adressé à Jackson Elias, à l'Hôtel Chelsea

Nairobi,
le 8 août 1924

Cher Jonah,

Scoop à l'horizon ! Il est possible que tous les membres de l'expédition Carlyle ne soient pas morts. J'ai une piste. Les autorités locales démentent toute implication d'un culte, mais les autochtones chantent une autre chanson. Tu n'en croirais pas tes oreilles ! Les notes que je t'envoie devraient te faire saliver ! Cette histoire pourrait faire notre fortune !

Baisers sanglants.

J.

P.S. Je vais avoir besoin d'une avance pour poursuivre mes recherches. Je te contacterai.

Aide de jeu NY-10 - Lettre de Jackson Elias à Jonah Kensington

NOTES ÉCRITES PAR JACKSON ELIAS À NAIROBI

De simples feuilles de papier blanc couvertes sur une seule face par l'écriture d'Elias. Jonah Kensington a classé l'ensemble en différentes liasses maintenues par des trombones. Les notes sont relativement claires mais étonnamment dépourvues de toute conclusion, lien logique ou orientation bien définis. L'écriture est ferme et nette.

• La Première liasse décrit les multiples bureaux, personnalités officielles et tribus qu'Elias a visités en quête de renseignements sur les cultes et leurs rituels. Rien de très concluant. Elias repousse pourtant la version officielle du massacre de l'expédition Carlyle.

• La Deuxième liasse retrace le voyage d'Elias sur les lieux du massacre. Il souligne l'absence de toute vie animale ou végétale à cet endroit et note que toutes les tribus environnantes évitent ce lieu qui serait maudit par le Dieu du Vent Noir vivant au sommet de la montagne.

• La Troisième liasse résume l'interview de Johnstone Kenyatta. Ce dernier prétend que le culte de la Langue Sanglante a pu massacrer les membres de l'expédition Carlyle. Ce culte serait installé dans les montagnes et sa grande prêtresse serait une partie de la Montagne du Vent Noir. Elias affiche un scepticisme poli, mais Kenyatta insiste sur ce point. Une collection de citations montre à quel point les tribus locales craignent et haïssent la Langue Sanglante, un culte contre lequel les magies tribales restent impuissantes et dont le dieu n'est pas originaire d'Afrique.

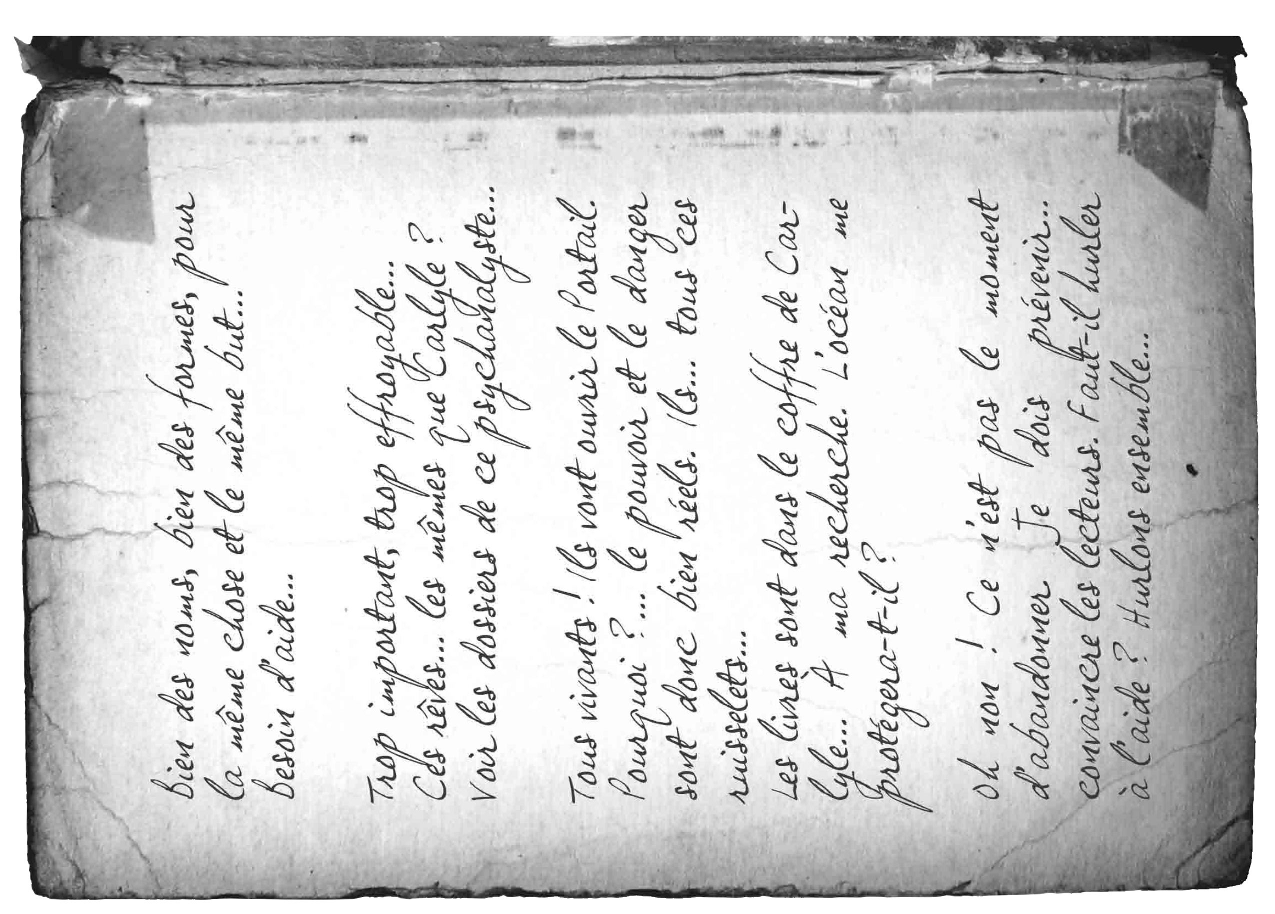
• La Quatrième liasse recoupe l'interview de Kenyatta. Elias se fait confirmer l'existence de la Langue Sanglante par plusieurs sources, mais n'obtient pas mieux que des ouï-dire. On parle, entre autres, de rapts d'enfants destinés aux sacrifices et de grandes créatures ailées qui descendent de la Montagne du Vent Noir pour capturer des victimes. Le culte adore un dieu inconnu des ethnologues qui ne correspond à aucun modèle traditionnel africain. Elias cite en particulier "Sam Mariga, gare".

• La Cinquième liasse ne comprend qu'une seule feuille. C'est une sorte de pense-bête où Elias note que l'itinéraire égyptien de l'expédition Carlyle mérite d'être soigneusement étudié. Il pense que le détour kényan du groupe trouve son explication sur les bords du Nil.

• La Sixième liasse contient la longue interview du Lt. Mark Selkirk. C'est lui et ses hommes qui ont découvert les restes du massacre. En poste au Kenya depuis la dernière guerre, Selkirk a été frappé par l'état de conservation des cadavres. Les dépouilles étaient à peine marquées par leur long séjour à l'air libre — "comme si la pourriture elle-même n'avait pas voulu s'approcher de cet endroit". Les cadavres avaient été systématiquement mis en pièces — un travail de bête sauvage — mais le lieutenant ne connaît aucun animal capable d'un tel acharnement. "Inimaginable. Inexplicable." Selkirk pense, lui aussi, que les Nandis pourraient avoir joué un rôle dans cette affaire, mais il soupçonne que les preuves présentées contre les "meneurs" ont été fabriquées de toutes pièces. "Ce ne serait pas la première fois." Selkirk confirme qu'aucun corps de race blanche n'a été découvert sur place ; cet endroit désolé ne contenait que les restes des porteurs noirs.

• La Septième liasse tient aussi sur une seule feuille. Au Victoria Bar à Nairobi, Elias fait connaissance avec Nelson. Ce mercenaire travaillait pour les Italiens sur la frontière Somalie-Abyssinie. Il s'est enfui au Kenya après avoir trahi ses employeurs. Il affirme avoir vu Jack Brady, bien vivant, à Hong Kong, moins de deux ans (mars 1923) avant le voyage d'Elias au Kenya, longtemps après que la justice kényane eut déclaré morts les membres de l'expédition Carlyle. Réservé et taciturne, Brady s'était tout de même montré amical. Nelson n'avait pas cherché à en savoir plus. C'est cette déclaration qui incite Elias à penser que d'autres membres de l'expédition pourraient être encore en vie.

• La Huitième liasse prépare la structure du livre à venir, mais le contenu est assez anodin, avec des notes telles que "dire ce qui est arrivé" ou "expliquer pourquoi".



Bien des noms, bien des formes, pour
la même chose et le même but...
Besoin d'aide...

Trop important, trop effroyable...
Ces rêves... les mêmes que Carlyle ?
Voir les dossiers de ce psychanalyste...

Tous vivants ! Ils vont ouvrir le Portail.
Pourquoi ?... le pouvoir et le danger
sont donc bien réels. Ils... tous ces
ruisselets...
Les livres sont dans le coffre de Car-
lyle... A ma recherche. L'océan me
protégera-t-il ?

Oh non ! Ce n'est pas le moment
d'abandonner. Je dois prévenir...
convaincre les lecteurs. Faut-il hurler
à l'aide ? Hurlons ensemble...

Aide de jeu NY-12 - Notes écrites par Jacskon Elias à Londres

Extrait du journal manuscrit de Montgomery Crompton
La vie d'un Dieu

« Ses angles étaient magnifiques et fort étranges ; j'étais enchanté et ensorcelé par leur hideuse beauté et je pensais à ces fous du monde extérieur qui ne voyaient qu'une erreur dans l'agencement de ce lieu. Je riais de la gloire qu'ils manquaient. Quand les six lumières furent allumées et les grands mots prononcés, il arriva, nimbé de la grâce et la splendeur des Plans Supérieurs et je n'aspirais plus qu'à m'ouvrir les veines pour que ma vie se fonde dans son être, et que je devienne, pour une part, un dieu ! »

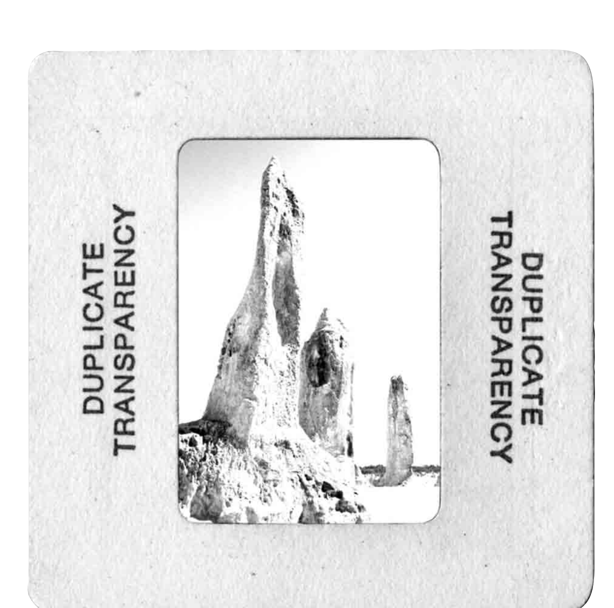
Aide de jeu NY-13 - Extrait de « La vie d'un Dieu »

Cher Silas,

Nous avons découvert ce bol de cuivre poli près de l'Ayers Rock. Je pense qu'il vous intéressera et que vous saurez en faire bon usage.

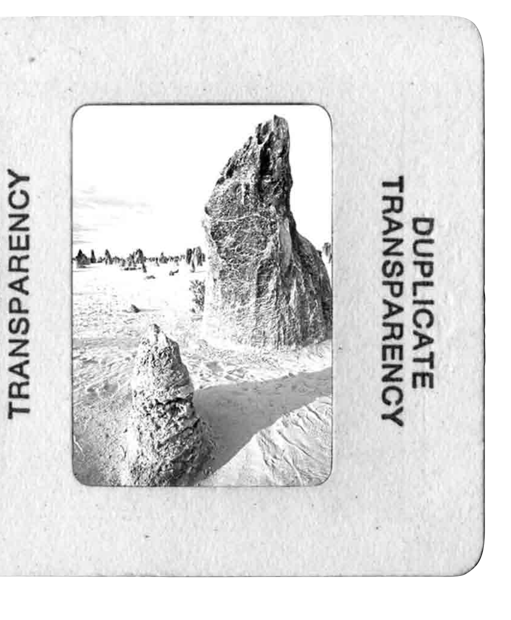
Le Grand Prêtre
de la Chauve-souris des Sables

Aide de jeu NY-14 - Mot du Dr Robert Huston









Aide de jeu NY-16 : Diapositives surexposées d'un étrange monolithe

New York Pillar Riposte

FANTASTIQUE !

C'est du moins ce que l'on retiendra de la conférence du Professeur Anthony Cowles, Ph. D. de l'Université de Sydney (Australie), organisée hier dans le Hall Schuyler, U.N.Y
En effet, c'est avec méthode et savoir-faire que le Professeur A. Cowles a fait revivre sous nos yeux, un ancien culte australien : le Culte de la Chauve-souris des Sables.

UN. Il existait autrefois un culte de la Chauve-souris parmi les tribus aborigènes d'Australie. Il était connu dans tout le continent, et son dieu était aussi appelé Père de Toutes les Chauves-souris. Les adeptes croyaient que les sacrifices humains les rendraient dignes d'une apparition du Père de Toutes les Chauves-souris. Cette apparition serait nécessairement suivie de la conquête de tous les hommes. Les victimes sacrificielles étaient battues par des rangées d'adorateurs armés de gourdins hérissés de dents acérées de chauves-souris. Celles-ci étaient enduites d'une substance tirée de chauves-souris enragées. Le poison agissait rapidement et les victimes devenaient folles avant de mourir. Les chefs du culte auraient eu la capacité de se transformer en serpents à ailes de chauve-souris, ce qui leur permettait d'enlever des victimes dans tout le pays.

DEUX. Un cycle de chansons aborigènes mentionne un lieu où des êtres immenses se rassemblaient, quelque part dans l'ouest de l'Australie. D'après ces chants, ces dieux qui n'avaient rien d'humain construisirent de grands murs dortoirs et creusèrent de grandes cavernes. Mais des vents vivants renversèrent les dieux et en triomphèrent, détruisant leur camp. Cet événement ouvrit la voie au Père de Toutes les Chauves-souris, qui pénétra dans le pays et gagna en puissance.

TROIS. Exposition d'une série de plaques photographiques de verre surexposées. Chacune d'elles représente quelques hommes en sueur à côté d'énormes blocs de pierre, tout piquetés et rongés, mais visiblement taillés et sculptés à des fins architecturales. Certains semblent ornés de sculptures à peine visibles. Les monticules de sable sont omniprésents.

QUATRE. Légende du nord de l'Australie (Mer d'Arafura). Dans ce conte, la Chauve-souris des Sables, ou Père de Toutes les Chauves-souris, s'est opposée au Serpent Arc-en-Ciel, déification aborigène de l'eau et protecteur de la vie. Le Serpent Arc-en-Ciel réussit à attirer et piéger la Chauve-souris des Sables et son clan dans des profondeurs aqueuses. Là, la prisonnière ne peut que se lamenter de ne pouvoir nuire à quiconque.

Rappelons que le Professeur Anthony Cowles, Ph. D. de l'Université de Sydney (Australie) et actuellement titulaire de la Chaire Lockley d'Ésotérisme Polynésien à l'Université de Miskatonic (Arkham). Il terminera l'année scolaire à Arkham avant de repartir à Sydney.

Aide de jeu NY-15 : Article du New York Pillar Riposte sur la récente conférence du Professeur Anthony Cowles

Année :

N° :

EMERSON IMPORT

	DATE	RÉFÉRENCE	EXPÉDITEUR	COMPTE EXPORT
1	08/02/24	MOK-242.27Q	Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa Bassin Kilindini - Kenya	Boutique Ju-Ju 1 Ransom Court, Harlem
2	11/02/24	MOK-242.39T	Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa Bassin Kilindini - Kenya	Boutique Ju-Ju 1 Ransom Court, Harlem
3	21/02/24	MOK-242.19E	Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa Bassin Kilindini - Kenya	Boutique Ju-Ju 1 Ransom Court, Harlem
4	29/02/24	MOK-242.44Q	Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa Bassin Kilindini - Kenya	Boutique Ju-Ju 1 Ransom Court, Harlem
5	15/03/24	MOK-243.52A	Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa Bassin Kilindini - Kenya	Boutique Ju-Ju 1 Ransom Court, Harlem
6	—	~~MOK-243.50Z~~	~~Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa~~ Bassin Kilindini - Kenya	~~Boutique Ju-Ju~~ 1 Ransom Court, Harlem
7	15/04/24	MOK-244.28Y	Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa Bassin Kilindini - Kenya	Boutique Ju-Ju 1 Ransom Court, Harlem
8	21/04/24	NYUS-244.3548R	Boutique Ju-Ju - 1 Ransom Court, Harlem	Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa Bassin Kilindini - Kenya
9	23/04/24	MOK-244.90U	Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa Bassin Kilindini - Kenya	Boutique Ju-Ju 1 Ransom Court, Harlem
10	09/06/24	MOK-246.28P	Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa Bassin Kilindini - Kenya	Boutique Ju-Ju 1 Ransom Court, Harlem
11	18/06/24	MOK-246.23X	Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa Bassin Kilindini - Kenya	Boutique Ju-Ju 1 Ransom Court, Harlem
12	19/06/24	MOK-246.40Y	Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa Bassin Kilindini - Kenya	Boutique Ju-Ju 1 Ransom Court, Harlem
13	21/07/24	MOK-247.62V	Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa Bassin Kilindini - Kenya	Boutique Ju-Ju 1 Ransom Court, Harlem
14	—	~~MOK 248.50C~~	~~Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de~~ Mombasa - Bassin Kilindini - Kenya	Boutique Ju-Ju 1 Ransom Court, Harlem
15	27/09/24	MOK-249.4D	Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa Bassin Kilindini - Kenya	Boutique Ju-Ju 1 Ransom Court, Harlem
16	29/09/24	MOK-249.22Z	Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa Bassin Kilindini - Kenya	Boutique Ju-Ju 1 Ransom Court, Harlem
17	17/10/24	MOK-2410.36F	Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa Bassin Kilindini - Kenya	Boutique Ju-Ju 1 Ransom Court, Harlem
18	05/11/24	NYUS-2411.852G	Boutique Ju-Ju - 1 Ransom Court, Harlem	Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa Bassin Kilindini - Kenya
19	05/11/24	NYUS-2411.853G	Boutique Ju-Ju - 1 Ransom Court, Harlem	Ahja Singh. Exp. - Zone portuaire de Mombasa Bassin Kilindini - Kenya
20	17/11/24	MOK-2411.17T	Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa Bassin Kilindini - Kenya	Boutique Ju-Ju 1 Ransom Court, Harlem
21	24/11/24	MOK-2411.49U	Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa Bassin Kilindini - Kenya	Boutique Ju-Ju, 1 Ransom Court, Harlem
22	03/12/24	MOK-2412.34T	Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa Bassin Kilindini - Kenya	Boutique Ju-Ju 1 Ransom Court, Harlem
23	10/12/24	MOK-2412.32I	Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa Bassin Kilindini - Kenya	Boutique Ju-Ju 1 Ransom Court, Harlem
24	12/12/24	MOK-2412.61M	Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa Bassin Kilindini - Kenya	Boutique Ju-Ju 1 Ransom Court, Harlem
25	29/12/24	MOK-2412.39A	Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa Bassin Kilindini - Kenya	Boutique Ju-Ju 1 Ransom Court, Harlem
26	02/01/25	NYUS-251.756A	Boutique Ju-Ju - 1 Ransom Court, Harlem	Ahja Singh. Exp. - Zone portuaire de Mombasa - Bassin Kilindini - Kenya
27	06/01/25	MOK-251.36B	Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa Bassin Kilindini - Kenya	Boutique Ju-Ju 1 Ransom Court, Harlem
28		MOK-25.32R	Ahja Singh Exp. - Zone portuaire de Mombasa Bassin Kilindini - Kenya	Boutique Ju-Ju 1 Ransom Court, Harlem

Année :

N° :

EMERSON IMPORT

QUANTITÉ	DÉSIGNATION	TARIF	STATUT	N.B.
1	Objet d'art		Délivré	
1	Objet d'art		Délivré	
1	Objet d'art		Délivré	Marchandise endommagée, avoir client de 20 $
1	Objet d'art		Délivré	
1	Objet d'art		Délivré	
~~1~~	~~Objet d'Art (65x32x48 cm)~~		~~Annulé~~	~~Marchandise détruite avant transit~~
1	Objet d'Art (64x50x17 cm)		Délivré	
1	Objet d'Art	36 $	Délivré	
1	Objet d'Art (20x12 cm)		Délivré	
1	Objet d'Art (15x19 cm)		Délivré	
1	Objet d'Art (8x14 cm)		Délivré	Consignation par transporteur, frais régulansés
1	Objet d'Art		Délivré	
1	Objet d'Art (82x26x31 cm)		Délivré	
~~1~~	~~Objet d'Art~~		~~Non Délivré~~	Marchandise dérobée le 15 août, avoir client de 65 $
1	Objet d'Art		Délivré	
1	Objet d'Art		Délivré	
3	Objet d'Art (23x19 cm)		Délivré	
2	Objet d'Art	61 $	Délivré	
1	Objet d'Art	24 $	Délivré	FRAGILE, risque de gel, stocker en dock chauffé
1	Objet d'Art		Délivré	
1	Objet d'Art		Délivré	Caisse endommagée, marchandise OK
1	Objet d'Art		Délivré	Chercher marchandise au dépôt F4 à partir de 7h30 AM
1	Objet d'Art (75x28x36 cm)		Délivré	
1	Objet d'Art (10x14 cm)		Délivré	
1	Objet d'Art		Délivré	
1	Objet d'Art	49 $	Délivré	
~~3~~2	Objet d'Art		Délivré	Erreur sur quantité, vu avec Nambasa
1	Objet d'Art			

CARLYLE, ROGER VANE WORTHINGTON

Premier rendez-vous : 11 janvier 1918

Référence : Erica Carlyle

Plus proche parente : Erica Carlyle

Cédant à l'insistance de sa sœur, M. Roger Carlyle est venu me voir ce matin. Il minimise la gravité de son état mental, mais avoue qu'il éprouve quelques difficultés à dormir, difficultés provoquées par un rêve récurrent dans lequel une voix lointaine l'appelle. (À noter : cette voix l'appelle par son deuxième prénom, Vane, celui que M. Carlyle utilise lorsqu'il pense à lui-même.) Carlyle marche vers cette voix et doit lutter contre un brouillard filamenteux qui semble entourer celui qui l'appelle.

Cet appelant est un homme — grand, maigre, sombre. Sur son front brûle une croix ansée inversée. En continuant sur ce thème égyptien (C. affirme ne s'être jamais intéressé à l'Égypte), l'homme lève les mains vers C., les paumes en l'air. C. voit son propre visage dessiné sur la paume gauche et une étrange pyramide asymétrique sur la paume droite.

L'appelant joint alors les mains et C. quitte le sol pour flotter dans l'espace. Il s'arrête devant un assemblage de formes monstrueuses, des humains aux membres bestiaux, munis de griffes et de serres, et d'autres éléments méconnaissables. Tous entourent une boule palpitante d'énergie jaune dans laquelle C. reconnaît un autre aspect de l'appelant. La boule l'attire en elle ; il s'y fond et voit à travers des yeux qui ne sont pas les siens. Un immense triangle apparaît dans le néant, asymétrique comme l'était la pyramide. C. entend alors l'appelant lui dire : « Et deviens avec moi un dieu ». Des millions de formes et silhouettes étranges se précipitent dans le triangle et C. se réveille.

C. ne considère pas ce rêve comme un cauchemar, bien qu'il perturbe son sommeil. Il affirme y trouver un sentiment d'exaltation et croit être l'objet d'un appel authentique. Je pense plutôt qu'il ne sait que décider à ce sujet. Cette incapacité à décider semble caractériser l'essentiel de sa vie.

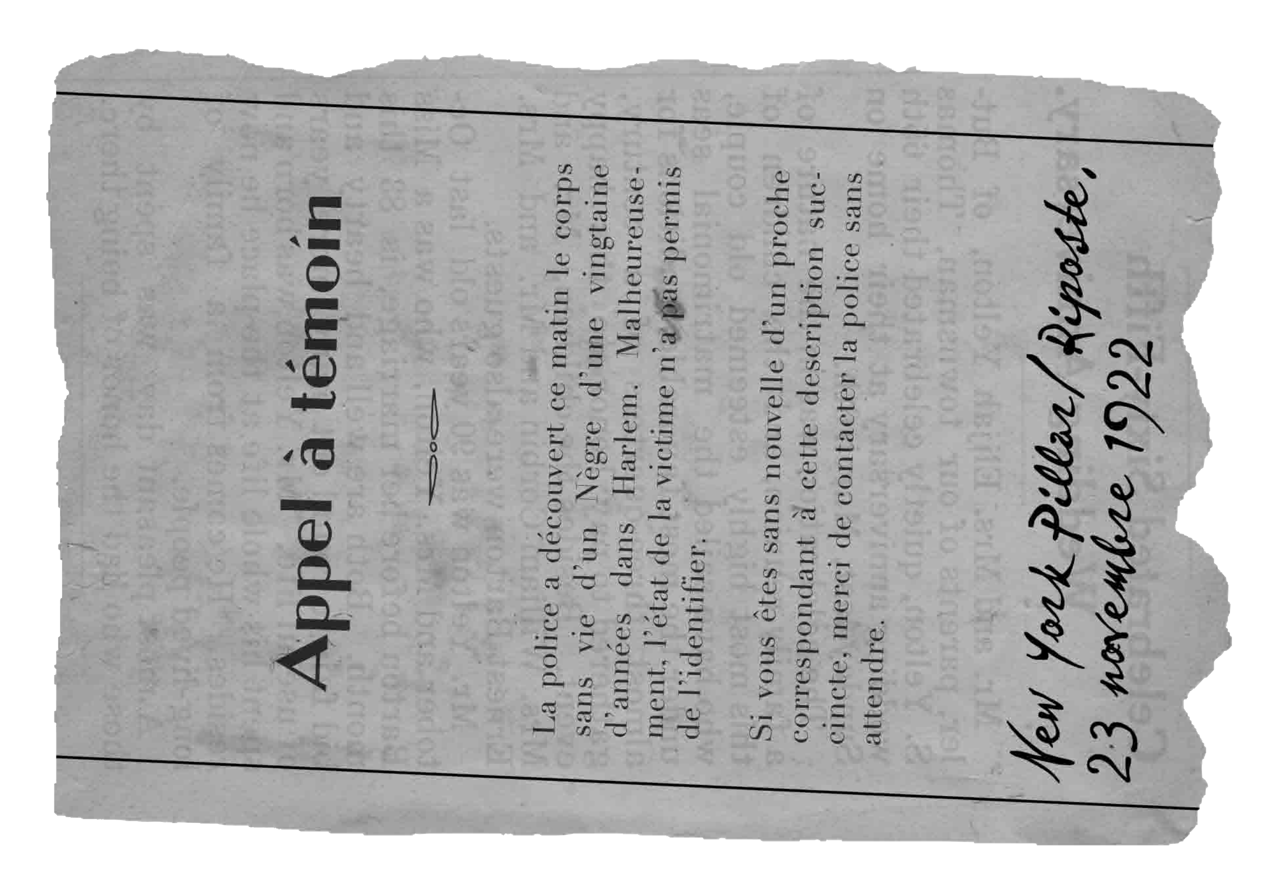
18 septembre 1918

Il l'appelle M'Weru, Anastasia, ma Prêtresse. Elle l'obsède. Rien d'étonnant : une dévotion extérieure lui permet sans doute d'apaiser l'incroyable tension générée par ses contradictions mégalomanes. Elle va constituer une terrible rivale pour mon autorité.

Le 3 décembre 1918

Si je ne le suis pas, C. menace de me dénoncer. Si je le suis, je ne serais plus en position de conduire l'analyse. Quel sera alors mon rôle ?

Aide de jeu NY-18 - Le dossier Roger Carlyle



Appel à témoin

La police a découvert ce matin le corps sans vie d'un Nègre d'une vingtaine d'années dans Harlem. Malheureusement, l'état de la victime n'a pas permis de l'identifier.

Si vous êtes sans nouvelle d'un proche correspondant à cette description succincte, merci de contacter la police sans attendre.

New York Pillar/Riposte,
23 novembre 1922

Aide de jeu NY-19 - Premier assassinat lié à la Langue Sanglante

Massacré à son domicile !

Victime d'un Culte satanique ?

Hier matin, la dépouille de Patrick Russel a été retrouvée par un domestique.
Le corps, ou plutôt ce qu'il en restait, portait les sévices de plusieurs lacérations à l'arme blanche.
La police n'a fait aucun commentaire mais la marque tailladée sur le front de la victime laisse croire que la victime a fait l'objet d'un odieux culte satanique.

New York Pillar/Riposte
2 Avril 1923

Aide de jeu NY-20 - Deuxième assassinat lié à la Langue Sanglante

Un homme retrouvé mort et défiguré

C'est une découverte pour le moins sinistre qu'ont fait les services de la voirie de Manhattan ce matin. En effet, peu après 5h30, le corps d'un homme atrocement mutilé a été retrouvé dans une benne à ordures de la rue...
La victime, blanche, d'une quarantaine d'années, s'est vue tailler un symbole sur le front.
Elle n'a pour l'instant pas été identifiée. Une source proche des services de police nous informe que l'acte aurait été réalisé avec un long couteau.

New York Pillar/Riposte
16 juillet 1923

Aide de jeu NY-21 - Troisième assassinat lié à la Langue Sanglante

New York Pillar/Riposte, 19 février 1924

Le tueur qui scarifie le front de ses victimes depuis plusieurs mois a été aperçu la nuit dernière. John Epsender, seul témoin de la scène qui s'est déroulée dans la nuit du jeudi au vendredi témoigne « c'était un homme immense, la peau sombre, et il portait une sorte de grand couteau ». C'est la première fois qu'une personne parvient à apercevoir l'assassin.
Malheureusement, malgré les cris de la victime, Angus Masone, et les appels du témoin, le meurtrier court toujours.
Ce meurtre s'ajoute à ceux de Patrick Russel et de Tom Evans, assassinés dans les mêmes conditions : la mort est provoquée suite à plusieurs coups d'une longue arme tranchante. Pour finir, le tueur « signe » ses crimes en gravant toujours le même symbole sur le front de ses victimes.

Une victime de plus pour Scariface !

Nouvelle victime pour le meurtrier Sacrificateur. Tom Evans, cheminot de 19 ans, a été retrouvé éventré à son domicile. Comme toujours, le tueur a « signé » son crime sur le front de la victime et aucune signalisation n'a été donnée concernant le meurtrier qui parvient à opérer sans jamais être repéré.

New York Pillar/Riposte, 23 novembre 1923

Aide de jeu NY-22 - Quatrième assassinat lié à la Langue Sanglante

Le meurtrier « Scariface » ne serait pas seul

Hier, en début de soirée, le jeune docker Mimi si kitalii, a été assassiné alors qu'il rentrait chez lui.
La Police n'a fait aucun commentaire mais demeure dubitative. En effet, plusieurs éléments inhabituels entourent ce nouveau meurtre :
UN. Le symbole kabbaliste gravé sur le front de la victime est difficilement reconnaissable. Doit-on y voir un nouveau rite ou un nouveau commanditaire ?
DEUX. Un témoin affirme avoir vu plusieurs personnes prendre la fuite avant la découverte du corps. S'agirait-il des meurtriers ?
Ces deux informations laissent planer le doute quant à l'auteur du crime. Le tueur en série qui sévit en ville depuis près de 2 ans aurait-il trouvé des complices ou des admirateurs ?

New York Pillar/Riposte, 4 octobre 1924

Aide de jeu NY-25 - Huitième assassinat lié à la Langue Sanglante

LE TUEUR SERAIT AFRICAIN !

Aide de jeu NY-23 - Cinquième assassinat lié à la Langue Sanglante

Double meurtre pour Sacriface !

Ce matin, la police a retrouvé deux corps flottant sur les rives de l'Hudson. L'homme (blanc) et la femme (noire) n'ont pu être identifiés en raison des dégâts causés par l'eau. Leur mort est estimée à près de deux jours.
Seule certitude, Ô combien macabre, tous deux sont des victimes de Scariface ; les symboles sataniques gravés sur leurs fronts ne laissent aucun doute.
Nous invitons les habitants à signaler toute disparition suspecte.

New York Pillar/Riposte, 16 Juin 1924

Aide de jeu NY-24 - Sixième et septième assassinats liés à la Langue Sanglante

New York Pillar/Riposte, 16 janvier 1926

Le tueur qui sévit à New York depuis près de 2 ans a frappé une nouvelle fois à l'Hôtel Chelsea. La victime, Jackson Elias – écrivain pour Prospero Press – a été retrouvé atrocement mutilé et le front sacrifié de la même signature macabre.
Mais pour la première fois, plusieurs témoins ont assisté à une partie de la scène.
La thèse concernant la participation de plusieurs assassins semble se confirmer, mais la police se refuse toujours à tout commentaire, tant que les coupables n'auront pas été arrêtés.
Toutefois, le Lieutenant chargé de l'enquête, Martin Poole, a laissé entendre que de nouveaux éléments pourraient faire avancer l'enquête.

LES TUEURS IDENTIFIÉS !

Aide de jeu NY-26 - Neuvième assassinat lié à la Langue Sanglante et meurtre d'Elias

LE SCOOP

DE NOUVEAUX MASSACRES !

LE SCOOP OFFRE UNE RÉCOMPENSE !

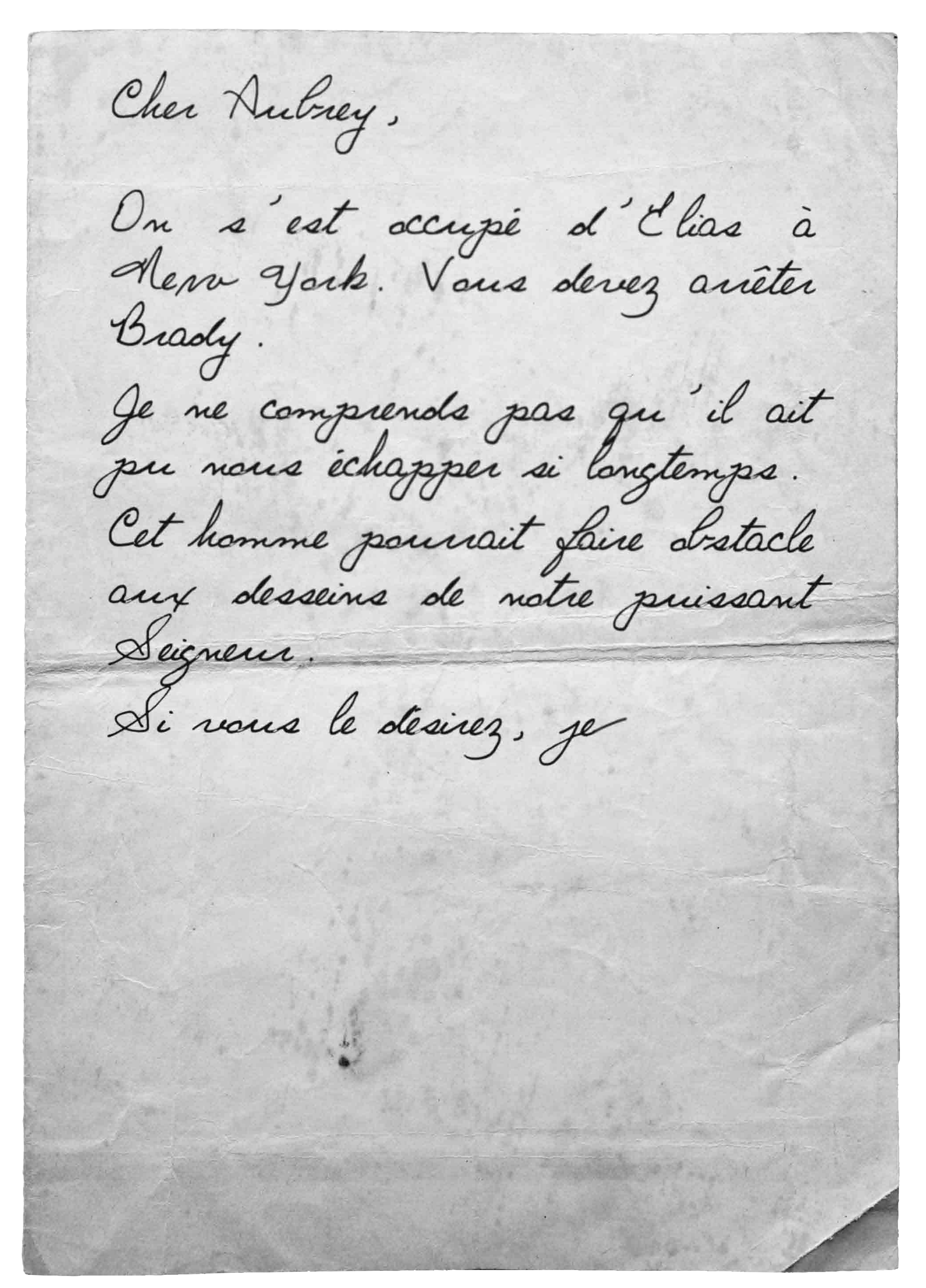
Le cadavre encore non identifié d'un étranger a été retrouvé flottant sur la Tamise ; c'est la 24ème victime d'une longue série de meurtres étranges.

Bien que l'inspecteur Barrington de Scotland Yard n'ait encore fait aucun commentaire à ce sujet, nos informateurs nous apprennent que la victime a été violemment battue par un ou plusieurs agresseurs avant d'être poignardée au cœur.

Cette longue série de meurtres se poursuit depuis maintenant trois ans sans que notre bonne police soit plus avancée. Devons-nous espérer que M. Sherlock Holmes qui, selon M. Doyle, serait à la retraite, viendra une dernière fois en aide à son pays ?

Nous rappelons aux lecteurs du Scoop qu'une récompense sera versée à toute personne susceptible de nous fournir des renseignements en vue de l'arrestation et de la condamnation des auteurs de ces meurtres. Cette récompense s'élève maintenant à 24£. Soyez vigilants !

Aide de jeu LO-01 - Scoop : De nouveaux massacres !


Cher Aubrey,

On s'est occupé d'Elias à New York. Vous devez arrêter Brady.

Je ne comprends pas qu'il ait pu nous échapper si longtemps. Cet homme pourrait faire obstacle aux desseins de notre puissant Seigneur.

Si vous le désirez, je

Aide de jeu LO-03 - Lettre inachevée de Gavigan

Pages suivante :
Aide de jeu LO-02 - Extrait du registre de Gavigan

DATE	QUANTITÉ	TYPE
Lundi 7 janvier 1924	1	Grimoire de Shiva (10 x 17 cm)
Samedi 12 Janvier 1924	1	Fresque othonienne (86 x 23 x 32 cm)
Vendredi 18 Janvier 1924	1	Dalle thaïlandaise en or (24 x 18 cm)
Lundi 21 Janvier 1924	1	Vestige sous-marin de la Cité de Dagon
Samedi 26 Janvier 1924	1	Bijou obituaire (2 x 1 cm)
Lundi 28 Janvier 1924	1	Figurine aigue marine (2 x 1 cm)
Vendredi 1 Février 1924	2	Urnes verdâtres (52 x 15 x 36 cm)
Samedi 02 Février 1924	1	Gravure détériorée
Mardi 05 Février 1924	2	Reliefs japonnais en fer
Lundi 11 février 1924	1	Keiss berbère en fer
Lundi 11 février 1924	1	Marbre carmin (44 x 42 x 16 cm)
Lundi 11 février 1924	1	Idole funéraire
Lundi 11 février 1924	1	Statue indienne en os (143 x 147 x 60 cm)
Mercredi 13 février 1924	1	Bas-relief huari en os
Mercredi 13 février 1924	1	Stèle de Iod (105 x 141 x 84 cm)
Mercredi 20 février 1924	1	Diadème doré
Mercredi 20 février 1924	1	Fragments de la dynastie Tan en ivoire (13 x 19 cm)
Samedi 23 février 1924	1	Sceptre de Gharne (24 x 7 cm)
Samedi 23 février 1924	1	Statuette bleue de Cthulhu (43 x 19 cm)
Samedi 23 février 1924	1	De Umbrarum Regni Novem Partis d'Aristide Torduia
Lundi 25 février 1924	1	Sceptre de corail
Vendredi 14 mars 1924	1	in-octavo d'Eibon
Vendredi 21 mars 1924	1	Bijou de R'lyeh (37 x 20 x 28 cm)
Vendredi 21 mars 1924	1	in-quarto minoen XIVe siècle
Samedi 29 mars 1924	3	Statuettes teotihuacanes en granit
Mardi 3 avril 1924	2	Bustes de l'annonciateur du vent noir
Mardi 3 avril 1924	1	Buste érodé d'Ithaqua
Mardi 8 avril 1924	1	Figurine chimu en métal (3 x 1 cm)
Mardi 8 avril 1924	2	Fresques saxonnes en terre
Vendredi 11 avril 1924	1	Fibule de la langue sanglante (3 x 2 cm)
Jeudi 17 avril 1924	1	Epigraphie funéraire (45 x 27 x 34 cm)

DESTINATAIRE	EXPEDITEUR	REMARQUES
Omar Shakti, Geziga Mohammed - Egypte	—	
Ahja Singh Exp. - Bassin Kilindini Mombasa - Kenya	—	
Cie maritime Randolph Zone portuaire, Darwin - Australie	—	Aissimuler odeur avant expédition
Omar Shakti, Geziga Mohammed Egypte	—	Marquage container incorrect
Ahja Singh Exp. - Bassin Kilindini Mombasa - Kenya	—	
Ho Fong Import, 15 Kaoyang road, Shangai - Chine	—	
Cie maritime Randolph Zone portuaire, Darwin - Australie	—	Vu avec la chambre de commerce maritime
Cie maritime Randolph Zone portuaire, Darwin - Australie	—	
—	Ho Fong Import, 15 Kaoyang road Shangai - Chine	Contacter Tewfik
—	Ho Fong Import, 15 Kaoyang road Shangai - Chine	
Ahja Singh Exp. - Bassin Kilindini Mombasa - Kenya	—	
Ahja Singh Exp. - Bassin Kilindini Mombasa - Kenya	—	
Cie maritime Randolph Zone portuaire, Darwin - Australie	—	
Ho Fong Import, 15 Kaoyang road Shangai, Chine	—	Livrer caisse à Chabout
Omar Shakti, Geziga Mohammed - Egypte	—	Livrer caisse à Chabout
Cie maritime Randolph Zone portuaire, Darwin - Australie	—	
Ho Fong Import, 15 Kaoyang road Shangai - Chine	—	
—	Ho Fong Import, 15 Kaoyang road Shangai - Chine	
—	Sir Sheldon Warden, 37 ul. Kielbikowa, 85-435 Bydgoszcz - Polgne	Renvoyer à Randolph après étude
—	Mr. Steve Fuhrmann, 3461 Copperhead Road, Windsor, CT - USA	Illustrations non originales (?) interroger le fournisseur
—	Omar Shakti, Geziga Mohammed Egypte	
Omar Shakti - Geziga Mohammed Egypte	—	
Omar Shakti - Geziga Mohammed Egypte	—	
Umberto Papardelle, Via Torricelli 36 38040 Martignano, TN - Italie	—	
Cie maritime Randolph Zone portuaire, Darwin - Australie	—	
—	Omar Shakti, Geziga Mohammed Egypte	
Cie maritime Randolph Zone portuaire, Darwin - Australie	—	
Ahja Singh Exp. - Bassin Kilindini Mombasa - Kenya	—	
Omar Shakti, Geziga Mohammed Egypte	—	
—	Ahja Singh Exp., Bassin Kilindini Mombasa - Kenya	
—	Ahja Singh Exp. - Bassin Kilindini Mombasa - Kenya	

DATE	QUANTITÉ	TYPE
Vendredi 18 Avril 1924	3	Fragments mésolithiques en calcaire (24x10cm)
Lundi 21 avril 1924	1	Tiare funèbre de Tsathoggua
Lundi 21 avril 1924	1	Urne japonaise en terre cuite (10x12x19cm)
Jeudi 24 avril 1924	1	Dalle de Y'golonac (69x44x10 cm)
Jeudi 24 avril 1924	2	Fragments antiques en os
Vendredi 25 avril 1924	1	Glaive byzantin en bronze
~~Mercredi 30 avril 1924~~	1	~~Broche préhistorique en terre cuite~~
Lundi 05 mai 1924	1	Stèle amarante de Larr
Lundi 12 mai 1924	1	Diadème d'Osiris (24x16cm)
Lundi 12 mai 1924	12	Bracelets du Wendigo en fer
Mercredi 14 mai 1924	1	Urne de Nyogtha
Lundi 19 mai 1924	1	Statuette de goule
Lundi 19 mai 1924	1	Exemplaire yitien (23x19cm)
Mercredi 21 mai 1924	1	Palimpseste d'Ogun (18x7cm)
Jeudi 22 mai 1924	1	Buste féminin en ivoire
Samedi 24 mai 1924	1	Fragment teotihuacan en corail (18x17cm)
Lundi 26 mai 1924	1	Statue en bronze de la Femme (186x143x114cm)
Mercredi 28 mai 1924	1	Idole d'Hydra taillée (40x25x39 cm)
Mardi 3 Juin 1924	1	Relique Lloigors codée (21x5cm)
Mercredi 4 Juin 1924	1	Bas-relief du vent noir (85x43x40cm)
Samedi 07 juin 1924	2	Céramiques de Deyan (7x9cm)
Lundi 16 juin 1924	2	Diadèmes de Nyogtha
Lundi 16 juin 1924	1	Instrument gallo-romain bronze
Lundi 16 juin 1924	2	Ornements mortuaires hyperboréens
Lundi 16 juin 1924	2	Cimeterres mortuaires (73x28cm)
Lundi 16 juin 1924	1	Collier de Nitocris
Lundi 16 juin 1924	1	Bracelet japonais en jade
Lundi 23 juin 1924	3	Statuettes de Cthulhu (87x83x63cm)
Mercredi 2 juillet 1924	1	Médaillon de Cthulhu (12x16cm)
Vendredi 4 juillet 1924	1	Couvercle de Chaugnar Faugn décoré (11x3cm)
Lundi 7 juillet 1924	1	Figurine d'Eibon (23x7cm)

DESTINATAIRE	EXPEDITEUR	REMARQUES
Cie maritime Randolph Zone portuaire, Darwin - Australie	/	
Cie maritime Randolph Zone portuaire, Darwin - Australie	/	
Ms Crystal Chaurasia - 46 Prafulla Sarkar Street, Calcutta - Inde	/	
/	Ho Fang Import, 15 Kaoyang road Shangai - Chine	
Omar Shakti, Gezira Mohammed Egypte	/	
Cie maritime Randolph Zone portuaire, Darwin - Australie	/	
Omar Shakti, Gezira Mohammed Egypte	/	Marchandise volée à l'entrepôt
Lord Winterstan Jr., 183 Jewell Street Minneapolis, MN 55402, USA		
/	Ho Fang Import, 15 Kaoyang road Shangai - Chine	
Ahja Singh Exp. - Bassin Kilindini Mombasa - Kenya	/	
Omar Shakti, Gezira Mohammed Egypte	/	
/	Omar Shakti, Gezira Mohammed Egypte	
Cie maritime Randolph Zone portuaire, Darwin - Australie	/	
Pr. Noberto Cortes, Rua Rivardia Correia 57, Gamboa, Rio de Janeiro - Brésil	/	
M. Jacques Rdlochi, 12 avenue de la Liberté - Grenoble - France	/	
Ho Fang Import, 15 Kaoyang road Shangai - Chine	/	
/	Mr. Ebenezer Jones, 167 State Street Maryland Heights - MO 63043 - USA	Renvoyer à l'honorable H. après visite de Stamford
Omar Shakti, Gezira Mohammed Egypte	/	
/	Ahja Singh Exp. - Bassin Kilindini Mombasa - Kenya	
/	Ho Fang Import, 15 Kaoyang road Shangai - Chine	
Cie maritime Randolph Zone portuaire, Darwin - Australie		
/	Ho Fang Import, 15 Kaoyang road Shangai - Chine	Récupérer objet à livraison autres caisses
Ho Fang Import, 15 Kaoyang road Shangai - Chine	/	Charger caisse sur V.I, vu avec Lars et Chabout
Marcello Verducci, 15 Victory Street - Gzira - Malte	/	Charger caisse sur VI, vu avec Lars et Chabout
Omar Shakti, Gezira Mohammed Egypte	/	Charger caisse sur VI vu avec Lars et Chabout
Omar Shakti, Gezira Mohammed Egypte	/	Remettre à Lars en pers onne - l'avertir explicitement
Pr. Noberto Cortes, Rua Rivardia Correia 57, Gamboa, Rio de Janeiro - Brésil	/	
/	Ho Fang Import, 15 Kaoyang road Shangai - Chine	
/	Ahja Singh Exp., Bassin Kilindini Mombasa - Kenya	
Pr. Verner, 124 Jail Drive, Los Angeles L.A. - USA		
/	Ho Fang Import, 15 Kaoyang road Shangai - Chine	Contacter Capitainerie

DATE	QUANTITÉ	TYPE
Jeudi 10 juillet 1924	1	Broche de la langue sanglante (1x3cm)
Lundi 14 juillet 1924	2	Reliefs du sang
Mardi 15 juillet 1924	1	Statuette d'Ubbo-Sathla (15x7cm)
Mercredi 16 juillet 1924	1	Fragment véritable (18x11cm)
Vendredi 18 juillet 1924	1	Livre d'Oba
Vendredi 18 juillet 1924	2	Mobiliers en ébène
Vendredi 1 août 1924	1	Exemplaire égyptien relié de plaques d'or
Samedi 2 août 1924	1	Fresque décorée du Sphinx noir
Lundi 4 août 1924	1	Ceinture topaze d'Eihort
Samedi 09 août 1924	1	Collier de Seth
Mardi 12 août 1924	1	Broche en fer de la dynastie Ming (3x2cm)
Mardi 19 août 1924	1	Panga nandi réputé maudit (66x22cm)
Mardi 26 août 1924	1	Gravure maya de Chatoka en granit
Mercredi 27 août 1924	1	sculpture gallo-romaine en pierre (97x62x80cm)
Mercredi 27 août 1924	1	Sculpture de Shub-Niggurath (105x120x56cm)
Lundi 1 septembre 1924	1	Statuette romaine en albâtre (25x15cm)
Mercredi 3 septembre 1924	1	Statuette de Castro
Lundi 8 septembre 1924	1	Bracelet paléolithique en pierre (17x8cm)
Lundi 15 septembre 1924	1	Idoles de Bast
Lundi 15 septembre 1924	1	Relief égyptien en ivoire (74x49x44cm)
Lundi 15 septembre 1924	1	Représentation sacrificielle chrétienne en granit (62x38x45cm)
Mardi 16 septembre 1924	1	Gravure de Byakhee ciselée (19x9cm)
Jeudi 18 septembre 1924	1	Exemplaire de Celaeno
Lundi 22 septembre 1924	1	Broche de Nyarlathotep
Lundi 22 septembre 1924	2	Pierres germaniques en topaze (24x7cm)
Lundi 22 septembre 1924	1	Cariatide babylonienne en pierre
Lundi 29 septembre 1924	1	Instrument d'Azathot (44x37x36cm)
Lundi 6 octobre 1924	3	Idoles de R'lyeh (63x21x16cm)
Lundi 13 octobre 1924	1	Livret Omnica (17x14cm)
Lundi 13 octobre 1924	3	In-folio de la dynastie Qin (12x15cm)
Mardi 14 octobre 1924	3	Artefacts Mi-Go inexplicables (58x42x40cm)

DESTINATAIRE	EXPEDITEUR	REMARQUES
/	Ho Fang Import, 15 Kaoyang road Shangai - Chine	
/	Ho Fang Import, 15 Kaoyang road Shangai - Chine	
A. de Marigny, 69 Anne St., Belyuen Territoire du Nord - Australie	/	
/	Omar Shakti, Gezira Mohammed Egypte	Réception dock Chabot Limehouse
/	Ho Fang Import, 15 Kaoyang road Shangai - Chine	Frais d'intermédiaire 26 £
Ho Fang Import, 15 Kaoyang road Shangai - Chine	/	
/	Omar Shakti, Gezira Mohammed Egypte	Caisse endommagée, marchandise OK
Omar Shakti, Gezira Mohammed Egypte	/	
Ahja Sing Exp. - Bassin Kilindini Mombasa - Kenya	/	
/	Ho Fang Import, 15 Kaoyang road Shangai - Chine	
/	Omar Shakti, Gezira Mohammed Egypte	
Ahja Singh Exp. Bassin Kilindini Mombasa - Kenya	/	
/	Ahja Singh Exp. Bassin Kilindini Mombasa - Kenya	
Cie maritime Randolph Zone portuaire, Darwin - Australie	/	
Omar Shakti, Gezira Mohammed Egypte	/	
/	Omar Shakti, Gezira Mohammed Egypte	
Boris Maximilianovich, Topolevaya 10 - Odessa - Ukraine		
/	Omar Shakti, Gezira Mohammed Egypte	
/	Ho Fang Import, 15 Kaoyang road Shangai - Chine	
/	Omar Shakti, Gezira Mohammed Egypte	
Ahja Singh Exp. Bassin Kilindini Mombasa - Kenya	/	FRAGILE
Yurisa Sugahara, 55 Toranomon Minatoku - Tokyo - Japan	/	
Yurisa Sugahara, 76 Toranomon Minatoku - Tokyo - Japan	/	
/	Ahja Singh Exp. Bassin Kilindini Mombasa - Kenya	
Cie maritime Randolph Zone portuaire, Darwin Australie	/	
Manfred von Gratzenfeld, Hollander Strasse 79, 35274 Kirchain, Allemagne	/	
/	Ahja Singh Exp., Bassin Kilindini Mombasa - Kenya	
Omar Shakti, Gezira Mohammed Egypte	/	
/	Ho Fang Import, 15 Kaoyang road Shangai - Chine	Livraison par Chabot à la fondation
Ho Fang Import, 15 Kaoyang road Shangai - Chine	/	Caisse à remettre à Chabot à livraison
Omar Shakti, Gezira Mohammed Egypte	/	Caisse à remettre à Chabot à livraison

DATE	QUANTITÉ	TYPE
Jeudi 23 octobre 1924	1	Mobilier coloré (131 x 41 x 75 cm)
Vendredi 24 octobre 1924	1	Relique germanique en calcaire
Samedi 25 octobre 1924	1	Bracelet japonais en jade
Lundi 27 octobre 1924	1	Kriss noirâtre
Jeudi 30 octobre 1924	1	Intaille améthyste (24 x 18 cm)
Mardi 4 novembre 1924	2	Couvercles celtiques en pierre (3 x 16 cm)
Mardi 4 novembre 1924	1	Urne obituaire de Gyaa-Yothn
Mercredi 5 novembre 1924	1	Sceptre japonais en acier (43 x 8 cm)
Vendredi 7 novembre 1924	1	Mobilier massif (85 x 110 x 69 cm)
Jeudi 13 novembre 1924	1	Kriss Ramethep (17 x 18 cm)
Mercredi 26 novembre 1924	1	Livret précieux de Kadath
Jeudi 27 novembre 1924	1	Gravure de Castro (20 x 10 cm)
Vendredi 28 novembre 1924	2	In-quarto énigmatiques (23 x 5 cm)
Samedi 29 novembre 1924	1	Manuscrit de Cthugha
Samedi 29 novembre 1924	1	Intaille maya en grès
Mercredi 10 décembre 1924	43	Ornements romano-étrusques en bois (74 x 49 x 15 cm)
Lundi 15 Décembre 1924	1	Relief de Bumba (51 x 38 x 48 cm)
Lundi 15 décembre 1924	2	Archives secrètes
Lundi 15 décembre 1924	1	Urne inca en or (25 x 8 cm)
Lundi 22 décembre 1924	1	Artefact de Saboth (1 x 3 cm)
Vendredi 26 décembre 1924	1	Tiare mortuaire Tcho-Tcho
Mercredi 31 décembre 1924	1	Bijou de Seth (3 x 3 cm)
Vendredi 2 janvier 1925	1	Palimpseste de Shub-Niggurath
Samedi 3 janvier 1925	1	Sculpture précieuse (147 x 63 x 74 cm)
Samedi 3 janvier 1925	1	Idole romano-étrusque en argent (38 x 27 x 35)
Lundi 5 janvier 1925	1	Relief royal
Lundi 12 janvier 1925	1	Rouleau de cuir de gaule
Mardi 13 janvier 1925	2	Bustes de Bugs en acajou
Mercredi 14 janvier 1925	2	Cariatides corrodées
	1	Glaive d'Horus
	3	Reliefs grecs en os (34 x 26 x 41 cm)

DESTINATAIRE	EXPEDITEUR	REMARQUES
Cie maritime Randolph Zone portuaire, Darwin - Australie	/	FRAGILE
Omar Shakti, Geziga Mohammed Egypte	/	
Pr. Verner, 124 Jail Drive, Los Angeles LA - USA	/	Charger en haut de cale si possible
/	Omar Shakti, Geziga Mohammed Egypte	
Ahja Singh Exp., Bassin Kilindini Mombasa - Kenya	/	
Ahja Singh Exp., Bassin Kilindini Mombasa - Kenya	/	
Ahja Singh Exp., Bassin Kilindini Mombasa - Kenya	/	FRAGILE
Ahja Singh Exp., Bassin Kilindini Mombasa - Kenya	/	
/	Omar Shakti, Geziga Mohammed Egypte	Caisse endommagée, marchandise OK
/	Ho Fang Import, 15 Kaoyang road Shangai Chine	
Omar Shakti, Geziga Mohammed Egypte	/	Prévenir Omar et Mukunga pour Elias J.
/	Omar Shakti, Geziga Mohammed Egypte	Contrôle de Police, vu avec Torvak
Ho Fang Import, 15 Kaoyang road Shangai - Chine	/	
/	Omar Shakti, Geziga Mohammed Egypte	
Ho Fang Import, 15 Kaoyang road Shangai - Chine	/	
Ho Fang Import, 15 Kaoyang road Shangai - Chine	/	
/	Ahja Singh Exp., Bassin Kilindini Mombasa - Kenya	
Duc de Saint-Amand, Temple street Le Caire - Egypte	/	
Ahja Singh Exp., Bassin Kilindini Mombasa - Kenya	/	Voyage en compartiment coffre
/	Ho Fang Import, 15 Kaoyang road Shangai - Chine	Faire remettre £ 100 à Torvak pour l'incident manipuler avec des gants
Ahja Singh Exp., Bassin Kilindini Mombasa - Kenya	/	
Ho Fang Import, 15 Kaoyang road Shangai - Chine	/	
/	Ho Fang Import, 15 Kaoyang road Shangai - Chine	
Ahja Singh exp., Bassin Kilindini Mombasa - Kenya	/	
Ho Fang Import, 15 Kaoyang road Shangai - Chine	/	Acheminement en compartiment coffre
Cie maritime Randolph Zone portuaire, Darwin - Australie	/	Avoir client
Omar Shakti, Geziga Mohammed Egypte	/	G. remet le gâteau à Torvak en main propre
Mrs Crystal Chaurasia, 46 Pradul la Sakar Street - Calcutta - Inde	/	
M. Jacques Rollach, 9 avenue de Lutitepté - Grenoble - France	/	
/	Cie maritime Randolph Zone portuaire, Darwin - Australie	
Ahja Singh Exp., Bassin Kilindini Mombasa - Kenya	/	

DATE	QUANTITÉ	TYPE
	1	Idole d'Idis
	1	Broche Ramethep
	1	Masque minoen en nacre (3x9 cm)
	1	Momie de la dynastie Ming
	1	Manuscrit massif de la femme Barsaudlie
	1	Gravure teutonique en albâtre
	1	Livret funèbre (19x15 cm)

DESTINATAIRE	EXPEDITEUR	REMARQUES
/	Cie maritime Randolph Zone portuaire, Darwin - Australie	
/	Omar Shakti, Gezira Mohammed Egypte	
/	Alija Singh Exp., Bassin Kilindini Mombasa - Kenya	
Ho Fong Import, 15 Kaoyang road Shangai - Chine	/	
/	Alija Singh Exp., Bassin Kilindini Mombasa - Kenya	
/	Alija Singh Exp., Bassin Kilindini Mombasa - Kenya	
Omar Shakti, Gezira Mohammed Egypte	/	

LE PEINTRE DE L'HORREUR À L'HONNEUR

Ses abominables créations ridiculisent les « Surréalistes »

Les collectionneurs peuvent maintenant acquérir des scènes de sauvagerie rivalisant en horreur avec les pires cauchemars de la Grande Guerre, tout en étant bien plus exotiques que les sinistres épisodes de ce conflit.

Les œuvres de l'artiste londonien Miles Shipley commencent à être recherchées par les collectionneurs qui paient parfois jusqu'à 300£ pour ses toiles.

Notre correspondant a vu plusieurs douzaines de ces œuvres et les a trouvées incroyablement odieuses. Femmes violées, monstres lacérant les entrailles d'un homme, sombres paysages fantasmagoriques, visages grimaçant . d'horreur ne sont que quelques-uns des sujets traités par Shipley.

L'horreur de ces œuvres est encore accrue par l'excellence de leur conception et facture qui leur confère une inquiétante vraisemblance : on pourrait croire que le peintre a travaillé sur photographies, des clichés qui n'ont certainement pas pu être pris sur notre planète !

De fait, l'artiste affirme être en contact avec « d'autres dimensions » où résideraient des êtres très puissants et ses œuvres ne feraient que rendre compte de ses visions.

M. Shipley est issu de la classe laborieuse et n'a reçu aucune formation artistique. Il r[illegible]ussit pourtant là où tant d'autres ont é[illegible]oué.

Les critiques s'accordent à dire que Shipley représente une réponse anglaise aux « surréalistes » continentaux dont les adeptes controversés n'ont toujours pas réussi à convaincre John Bull que la manière d'un tableau est plus importante que son sujet.

Un coup de chapeau à Miles Shipley qui n'hésite pas à dénoncer ces charlatans !

- Le Scoop

Note : dans la littérature et la caricature anglaises, John Bull représente l'Anglais « typique »



Chapitre égyptien

Cher et Honorable Invité,
Bienvenue au Caire.

Le Caire est une ville de contrastes, une métropole moderne parsemée d'antiques trésors. Le Caire est une ville à connaître et à apprécier. Le Caire moderne est l'égal de n'importe quelle ville d'Europe ou d'Amérique. Ses hôtels offrent tout le confort occidental ; ses restaurants et ses cafés allient les saveurs de l'Europe à celles de l'Égypte. L'Opéra et les théâtres accueillent les meilleurs artistes mondiaux. Des tramways modernes permettent de se rendre vingt-quatre heures sur vingt-quatre en n'importe quel point de la ville. Ses rues sont sûres et le voyageur partout bienvenu.
La Vieille Ville n'a que peu changée depuis les Mille et Une Nuits. En arpentant ses rues, on se retrouve dans Le Caire de Simbad le Marin. Les souks contiennent tous les trésors des temps antiques et modernes et les vendeurs s'y montrent courtois et anxieux de plaire.
Le Caire peut aussi vous instruire. Ses excellents musées et ses bibliothèques sont ouverts à tous et j'encourage vivement tous les visiteurs à en profiter pleinement pendant leur séjour. La plus vieille université du monde, l'Université Al-Azhar, un siège du savoir depuis le Xe siècle, s'est parfaite en s'associant à la récente American University of Cairo.
Prenez donc le temps d'aller admirer les pyramides de Gizeh toutes proches. Ces Merveilles du Monde Antique devraient obligatoirement faire partie de toute visite dans cette fantastique métropole. Si vous pouvez rester une quinzaine de plus, je vous recommande les excellentes croisières qui remontent le Nil vers les cités des anciens pharaons. C'est là qu'est la véritable Égypte et il serait dommage de la laisser de côté.
Le Caire est une ville qui monte, qui monte vers un futur fort et brillant, solidement fondé sur les traditions du passé. J'espère que vous apprécierez votre séjour au Caire et que vous y reviendrez.
Si mon assistance peut se révéler utile, n'hésitez pas à me le faire savoir.

Votre serviteur,

(1920 - mai 1925) Lord Allenby
(octobre 1925 - 1929) Lord Lloyd

Aide de jeu CA-01 - Lettre de bienvenue au Caire

TÉMOIGNAGE D'AUGUSTE LAURET

Un avocat m'a contacté et j'ai accepté de travailler comme acheteur pour un Américain fortuné, Monsieur Roger Carlyle. Sur instructions écrites de Carlyle, j'ai acheté certains artefacts à Faraz Najir, un marchand d'antiquités, et les ai fait expédier en fraude à Sir Aubrey Penhew à Londres. Je sais qu'il s'agissait bien d'objets antiques mais rien de plus.

Lorsque l'expédition Carlyle est arrivée en Égypte, je me suis occupé de l'équipement et des autorisations. Le site prioritaire se trouvait à Dhashûr, près de la Pyramide Inclinée.

Un jour à Dhashûr, Jack Brady est venu me voir pour me dire que Carlyle, Hypathia Masters, Sir Aubrey Penhew et le Dr Robert Huston avaient disparu dans la Pyramide Inclinée. Brady était surexcité et soupçonnait un mauvais coup ; tous les terrassiers avaient fui le site. Tout travail s'était arrêté.

Le lendemain, Carlyle et les autres sont réapparus. Ils étaient excités par une découverte extraordinaire, mais ne voulaient en parler à personne. Je n'ai jamais su ce que c'était ; Sir Aubrey était un vrai dragon, question discrétion. Tous avaient changé, de manière indéfinissable mais pas en bien. Je n'ai pas cherché à en savoir plus.

Le même soir, une vieille Égyptienne est venue me voir. Elle disait que son fils travaillait aux fouilles, que tout le monde s'était enfui parce que Carlyle et les autres avaient invoqué une malfaisance antique, le Messager du Vent Noir. Elle disait que tous les Européens étaient damnés, sauf moi et Brady, qu'elle pouvait voir ces choses-là. Si je voulais une preuve, je n'avais qu'à me rendre à la Pyramide effondrée de Meïdoum lorsque la lune est la plus mince — la veille de la nouvelle lune. Dieu me protège, j'y suis allé !

J'ai pris un des camions et j'ai dit que j'allais passer la nuit au Caire, au quartier des plaisirs. Mais, en fait, j'ai foncé au sud. Trente kilomètres après, j'étais à Meïdoum et je me suis caché là où elle m'avait dit. C'est là, au plus profond de la nuit, que j'ai vu Carlyle et les autres se livrer à des rites obscènes avec une centaine d'autres fous. Le désert lui-même semblait s'animer : il rampait, ondulait vers les ruines de la pyramide. Devant mes yeux horrifiés, les ruines elles-mêmes se sont transformées en une chose squelettique aux yeux globuleux !

D'étranges créatures ont surgi des sables pour se saisir des danseurs et leur déchirer la gorge, l'un après l'autre. Tous ont été tués jusqu'à ce qu'il ne reste plus que les Européens.

Quelque chose d'autre est alors sorti du sable ; c'était grand comme un éléphant, mais il y avait cinq têtes distinctes et hirsutes. Là, j'ai compris ce que c'était — mais je serais fou d'en parler ! Je l'ai vu se dresser dans la nuit et tout engloutir d'une seule bouchée vorace : les cadavres déchiquetés et leurs monstrueux meurtriers. Il ne restait plus que les cinq survivants et la puanteur des sables gorgés de sang.

Je me suis évanoui. Après, je me souviens d'avoir erré dans le désert mais d'autres abominations m'attendaient. Un peu avant l'aube, du haut d'une dune, j'ai vu des centaines de sphinx noirs ; ils étaient alignés en rangées interminables et attendaient, attendaient l'heure de folie où ils pourraient s'abattre sur le monde et le dévorer ! Je me suis encore évanoui et je ne me rappelle rien des mois qui ont suivi.

Un homme m'a découvert. Sa mère et lui se sont occupés de moi pendant deux ans, deux ans à prendre soin d'une coquille vide et tourmentée. Je suis rentré au Caire mais les cauchemars sont venus ! Seul le haschisch peut m'aider maintenant, ou l'opium quand j'en trouve. Mes réserves sont basses et la vie est intolérable sans le haschisch. Aidez-moi, s'il vous plaît ! Seules les drogues me gardent de la folie. Tout est perdu, messieurs, tout. Il n'y a plus d'espoir pour aucun d'entre nous. Ils attendent. Partout. Vous partagerez peut-être une pipe avec moi ?



ADJ-CA-03 - La dalle de Nyiti

Mon cher Omar,

Le scarabée est magnifique. Si vous pourviez trouver les pièces assorties, je vous en serais extrêmement recon-naissant.

A. P.

ADJ-CA-04 - Un reçu anonyme glissé dans le registre d'expédition

~ Comptes 1924/1925 ~

	DATE	QUANTITÉ	MARCHANDISES	DESTINATAIRES
1	5/1/24	1	statuette olmèque en jade (4×8 cm)	Ho Fong Import, 15 Kagang rd. Shanghai - Chine
2	15/1/24	1	relique pharaonique (20×20 cm)	c/o Randolph, zone portuaire Darwin - Australie
3	19/1/24	1	grimoire de Shiva (10×17 cm)	-
4	27/1/24	1	statuette aigue marine (24×19 cm)	c/o Randolph, zone portuaire Darwin - Australie
5	30/1/24	1	torque de Ponape	Ho Fong Import, 15 Kagang rd. Shanghai - Chine
6	2/2/24	1	vestige sous-marin de la cité de Dagon	-
7	12/2/24	1	broche d'Anubis	c/o Randolph, zone portuaire Darwin - Australie
8	14/2/24	1	sceptre de corail	Fondation Penhew, Tottenham Court road Bloomsbury Londres - Royaume Uni
9	18/2/24	1	relief de Bast (28x49x47 cm)	Ho Fong Import, 15 Kagang rd. Shanghai - Chine
10	23/2/24	1	exemplaire à géométrie étrange	c/o Randolph, zone portuaire Darwin - Australie
11	24/2/24	1	stèle de Nod (105x21x84 cm)	-
12	16/3/24	1	ornement noirâtre (59x26x10 cm)	c/o Randolph, zone portuaire Darwin - Australie
13	25/3/24	1	in-octavo d'Eibon	-
14	26/3/24	2	bustes de l'annonciateur du vent noir	Fondation Penhew, Tottenham Court road Bloomsbury Londres - Royaume Uni
15	1/4/24	1	bijou de R'lyeh (37x20x28 cm)	-
16	5/4/24	1	figurine obituaire (2×3 cm)	c/o Randolph, zone portuaire Darwin - Australie
17	17/4/24	1	effigie inca en terre	c/o Randolph, zone portuaire Darwin - Australie
18	19/4/24	2	fresques saxonnes en terre	-
19	26/4/24	1	ornement Shoggoth mésolithique	c/o Randolph, zone portuaire Darwin - Australie
20	3/5/24	1	ornement ambré	c/o Randolph, zone portuaire Darwin - Australie
21	5/5/24	2	fragments antiques en os	-
22	8/5/24	1	statuette de goule	Fondation Penhew, Tottenham Court road Bloomsbury Londres - Royaume Uni
23	10/5/24	2	broches du vent noir	-
24	10/5/24	1	broche préhistorique en terre cuite	-
25	11/5/24	3	haut-reliefs ioniens en bronze (64x23x46 cm)	c/o Randolph, zone portuaire Darwin - Australie

~ Comptes 1924 / 1925 ~

EXPÉDITEUR	NOTES
–	
–	
Fondation Penhew, Tottenham Crt road – Bloomsbury London – Royaume Uni	
–	
–	
Fondation Penhew, Tottenham Crt road – Bloomsbury London – Royaume Uni	
–	
–	
–	
–	
Fondation Penhew, Tottenham Crt road – Bloomsbury London – Royaume Uni	Chercher à Port Saïd – Vent d'Ivoire
–	Prévenir cet imbécile de Randolph par télégramme
Fondation Penhew, Tottenham Crt road Bloomsbury London – Royaume Uni	
–	Charger en haut de cale si possible
Fondation Penhew, Tottenham Crt road Bloomsbury London – Royaume Uni	
–	
–	
Fondation Penhew, Tottenham Crt road – Bloomsbury London – Royaume Uni	
–	
–	
Fondation Penhew, Tottenham Crt road – Bloomsbury London – Royaume Uni	
–	
Ahja Singh rue, Bassin Kilindini Mombasa – Kenya	
Fondation Penhew, Tottenham Crt road – Bloomsbury London – Royaume Uni	
–	

26	11/5/24	1	in-octavo royal (10×7 cm)	Sir Sheldon Warden, 25 ul. Kielikowa 85-435 Bydgoszcz - Pologne
27	15/5/24	1	broche de Dzyan (2×2 cm)	c/o Randolph, zone portuaire Darwin - Australie
28	15/12/24	1	livret de Glaaki (12×16 cm)	Bernard De Tossignac 15 Sand Street, Yvelstone - Angleterre
29	17/5/24	1	mosaïque étrusque en bois	Ho Fong Import, 15 Kagang rd. Shanghai - Chine
30	19/5/24	1	fragment babylonien en argent (21×8 cm)	Ho Fong Import, 15 Kagang rd. Shanghai - Chine
31	19/5/24	1	marque d'Amon Râ	Manfred Von Gratzenfeld Hollander Strasse 79, 35274 Kirchhain - Allemagne
32	25/5/24	1	urne de Nyogtha	-
33	28/5/24	1	poignard anthracite (15×17 cm)	Conservatoire, att. Aymar A. 1 Rue El Brihi, Rabbat - Maroc
34	31/5/24	1	figurine noire (1×2 cm)	c/o Randolph, zone portuaire Darwin - Australie
35	8/6/24	1	idole d'Hydra taillée (40x25x39 cm)	-
36	8/6/24	1	mosaïque ramethep	c/o Randolph, zone portuaire Darwin - Australie
37	25/6/24	2	cimeterres mortuaires (73×28 cm)	-
38	26/6/24	1	fragment véritable (18×11 cm)	Fondation Penhew, Tottenham Court road Bloomsbury Londres - Royaume Uni
39	26/6/24	1	Collier de Nitocris	-
40	26/6/24	4	tubes de poudre d'Ibn Ghazi	Ho Fong Import, 15 Kagang road Shanghai - Chine
41	13/7/24	1	in-octavio de Hsian	-
42	20/7/24	1	relief néolithique en calcaire (64x23x46 cm)	Mr. Ebenezer Jones 233 State Street, Maryland Heights, MO 63043 - U.S.A
43	22/7/24	1	exemplaire égyptien relié de plaques d'or	Fondation Penhew, Tottenham Court road Bloomsbury Londres - Royaume Uni
44	4/8/24	1	broche en fer de la dynastie Ming (3×2 cm)	Fondation Penhew, Tottenham Court road Bloomsbury Londres - Royaume Uni
45	13/8/24	1	fresque décorée du Sphinx noir	-
46	23/8/24	1	statuette romaine en albâtre (25×15 cm)	Fondation Penhew, Tottenham Court road Bloomsbury Londres - Royaume Uni
47	24/8/24	3	stèles d'Anubis	c/o Randolph, zone portuaire Darwin - Australie
48	27/8/24	1	relique de Ponape (22×12 cm)	c/o Randolph, zone portuaire Darwin - Australie
49	31/8/24	1	bracelet paléolithique en pierre (17×8 cm)	Fondation Penhew, Tottenham Court road Bloomsbury Londres - Royaume Uni
50	31/8/24	1	livret de Bast (12×8 cm)	Ho Fong Import, 15 Kagang rd. Shanghai - Chine

-

-

- Demander infos à Al-Sayed

- Imperméabiliser caisse

-

-

Fondation Penhew, Tottenham Crt road - Bloomsbury London - Royaume Uni

-

-

Fondation Penhew, Tottenham Crt road - Bloomsbury London - Royaume Uni — Marchandise légèrement endommagée

-

Fondation Penhew, Tottenham Crt road - Bloomsbury London - Royaume Uni — Attendre Vent d'Ivoire à Port Saïd après 22h

- Retourner livrer caisse au capitaine Torvak

Fondation Penhew, Tottenham Crt road
Bloomsbury London - Royaume Uni

- Très fragile, charger directement sur VI si Torvak pas sobre

Fondation Penhew, Tottenham Crt road
Bloomsbury London - Royaume Uni

-

-

-

Fondation Penhew, Tottenham Crt road - Bloomsbury London - Royaume Uni

-

-

-

-

-

51	3/9/24	1	bas-relief byzantin en albâtre (60x50x17 cm)	c/o Randolph, zone portuaire Darwin – Australie
52	7/9/24	1	sculpture de Shub-Niggurat (105x120x56 cm)	–
53	8/9/24	1	relief égyptien en ivoire (74x49x44 cm)	fondation Penhew, Tottenham Court road Bloomsbury Londres – Royaume Uni
54	14/9/24	1	poignard de Glaaki (17x11 cm)	c/o Randolph, zone portuaire Darwin – Australie
55	21/9/24	1	pommeau du médaillon de bourdon de Râ	–
56	21/9/24	1	bourdon de Râ (183 cm)	–
57	11/10/24	1	broche noirâtre (1x2 cm)	–
58	18/10/24	3	idoles de R'lyeh (63x22x16 cm)	–
59	18/10/24	1	kriss noirâtre	fondation Penhew, Tottenham Court road Bloomsbury Londres – Royaume Uni
60	25/10/24	1	grimoire égyptien	Ho Fong Import, 15 Kagang rd. Shanghai – Chine
61	28/10/24	3	artefacts Mi-Go inexplicables (58x42x40cm)	–
62	30/10/24	1	mobilier massif (85x110x69 cm)	fondation Penhew, Tottenham Court road Bloomsbury Londres – Royaume Uni
63	2/11/24	1	gravure celtique en argent	Lord Winterston Jr. 235 Jewell Road, Minneapolis, MN 55402 – USA
64	4/11/24	1	relique germanique en calcaire	–
65	12/11/24	2	amphores de Râ (69x32x34cm)	Ho Fong Import, 15 Kagang rd. Shanghai – Chine
66	18/11/24	1	diadème de Cthugha (12x6 cm)	–
67	18/11/24	1	gravure de Castro (20x10 cm)	fondation Penhew, Tottenham Court road Bloomsbury Londres – Royaume Uni
68	22/11/24	1	statue thaïlandaise en jade	c/o Randolph, zone portuaire Darwin – Australie
69	1/12/24	1	bijou de Râ (1x3 cm)	c/o Randolph, zone portuaire Darwin – Australie
70	4/12/24	1	livret précieux de Kadath	–
71	11/12/24	1	pierre Omnica (24x6 cm)	–
72	27/12/24	1	sceau araméen en granit (3x1 cm)	–
73	30/12/24	1	diadème carthaginois en os (10x18 cm)	H. Gragner 1784 Dufferin Street, Toronto, ON M6H 4B6 – Canada
74	2/1/25	1	broche scarabée	broche scarabée Ho-Fong Imp. 15 Kagang st. Shanghai – Chine
75	7/1/25	1	effigie Tcho-Tcho opaline (25x5 cm)	c/o Randolph, zone portuaire Darwin – Australie

-	
Fondation Penhew, Tottenham Crt road - Bloomsbury London - Royaume Uni	Prévenir Tovak
-	
-	
Ho Fong Import, 15 Kagang rd. Shanghai - Chine	
Ho Fong Import, 15 Kagang rd. Shanghai - Chine	6 Kadams à vérifier
Ahia Singh nie, Bassin Kilindini Mombasa - Kenya	
Fondation Penhew, Tottenham Crt road - Bloomsbury London - Royaume Uni	
-	Expédition expresse
-	Compartiment hors cale IMPERATIVE-MENT
Fondation Penhew, Tottenham Crt road - Bloomsbury London - Royaume Uni	Chercher sur VH à Port Saïd - Manipuler avec précaution
-	
-	
Fondation Penhew, Tottenham Crt road - Bloomsbury London - Royaume Uni	
-	
Ahia Singh nie, Bassin Kilindini Mombasa - Kenya	
-	Charger en haut de cale si possible
-	
-	
Fondation Penhew, Tottenham Crt road - Bloomsbury London - Royaume Uni	
Ahia Singh nie, Bassin Kilindini Mombasa - Kenya	
Ahia Singh nie, Bassin Kilindini Mombasa - Kenya	
-	
-	Signaler à Tovak qu'expédition prioritaire
-	Fragile

76	7/1/25	1	diadème de la langue sanglante	William MacAllister 35 Orange Street, London – Angleterre
77	10/1/25	1	masque de Bastet (8×17 cm)	c/o Randolph, zone portuaire Darwin – Australie
78	13/1/25	1	effigie impénétrable	c/o Randolph, zone portuaire Darwin – Australie
79		1	rouleau de cuir de goule	–
80		1	masque de Castro (30×29 cm)	–
81		1	livret funèbre (19×15 cm)	–
82		3	épigraphies mortuaires	Ahja Singh nje, Bassin Kilindini Mombasa – Kenya
83		2	ceintures grecques en albâtre	Ahja Singh nje, Bassin Kilindini Mombasa – Kenya
84		1	broche ramethep	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. Bloomsbury Londres – Royaume Uni
85		1	glaive ancien (60×21 cm)	–
86	..	1	figurine toltèque en ivoire (19×15 cm)	Ahja Singh nje, Bassin Kilindini Mombasa – Kenya

- Ne pas expédier un jour paire

-

-

fondation Penhew, Tottenham Crt road - Bloomsbury London - Royaume Uni - Voir avec Torvak à Port Saïd

Ahja Singh nie, Bassin Kilindini Mombasa - Kenya

fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury Londres - Royaume Uni

-

-

-

Ho fong Import, 15 Kagang st. Shanghai - Chine

-

LES SABLES LIVRENT UN NOUVEAU TRÉSOR

La très discrète mais néanmoins studieuse expédition menée par le Dr Clive à Memphis depuis plusieurs semaines semble enfin porter ses fruits. Ou plutôt, des informations filtrent finalement de sous les tentes des scientifiques. On est bien loin du faste mérité de Monsieur Carter en 1922. Mais nous avons réussi à glaner quelques informations auprès de ces grincheux.
Un objet d'une grande valeur a été découvert un matin, il y a de cela plusieurs jours, dans une salle secrète. Apparemment importante, cette découverte semble avoir été placée sous une chape de silence. On nous dit que c'est pour éviter les conclusions fantaisistes. Mais alors de quoi s'agit-il Dr Clive ? Le contenu d'une nouvelle salle aux trésors ? Les restes d'un haut membre ? De quoi remettre en doute des conclusions admises par vos confrères ?
Motus pour le moment.

Le Bulletin du Caire

Aide de jeu CA-06 - Découverte d'une tombe

Deux affaires en si peu de temps !

Des cris dans la nuit !

Nous vous parlions il y a quelques jours du manque de nouvelles filtrant hors du site de fouilles de l'expédition Clive et voici que le désert à de nouveau chuchoté à l'oreille de votre journal. Ces deux affaires serait-elles liées ? Ce qui est sûr c'est que ce matin des policiers sont revenus du même site que celui de notre dernier article, pour ne faire « aucun commentaire ».
Mais de sources informées, ce sont des cris qui ont retentis hier au petit matin. Nous qui reprochions à cette expédition son mutisme... Nous espérons bientôt des éclaircissements.

Le Bulletin du Caire

Aide de jeu CA-07 - Disparition du sarcophage

Tragédie à la Mosquée Ibn Touloun

Six des érudits les plus respectés d'Ibn Touloun sont morts la nuit dernière, écrasés par l'effondrement de leur salle d'étude.
Une enquête sur les causes de ce désastre est en cours.
On n'a retrouvé aucune trace de Nessim Efti que l'on considère mort. Achmed Zehavi, le Nazir d'Ibn Touloun, a survécu. Il a été transporté à l'hôpital en état de choc.
L'accident est intervenu dans un bâtiment contigu à la mosquée. Le monument historique n'a lui-même pas été endommagé.

Le Bulletin du Caire

Aide de jeu CA-08 - Tragédie à la Mosquée Ibn Touloun

Chapitre kényan

Et le portail s'ouvrira quand le soleil sera occulté. Ainsi le Petit Rampant pourra éveiller au monde ceux qui vivent au-delà et les ramener. La mer les engloutira puis les vomira et le léopard se nourrira de chair au printemps à Rudraprayag.

Aide de jeu KE-03 - Une prophétie hindî

Découverte d'un charnier maudít

Des chasseurs ont découvert hier, à quelques heures du village de N'dovu, deux cadavres d'éléphants. L'état de décomposition des deux carcasses ne laisse aucune place aux circonstances d'une mort naturelle : « les cadavres semblaient boudés par les vautours et les chacals. Même les mouches n'en voulaient pas ! Les deux corps avaient gonflé de façon ahurissante et une substance vert pourpre suintait de leur peau ». Les chasseurs sont rentrés profondément bouleversés par cette découverte. La chose est d'autant plus troublante qu'aucun prédateur local ne peut mettre en pièce un éléphant. Et quand bien même cela arriverait, son cadavre ne résisterait pas plus de quelques heures avant de disparaître, dévoré par les insectes et les charognards. Cette question planera encore longtemps dans les mémoires troublées des chasseurs.

L'étoile de Nairobi

Aide de jeu KE-04 - Découverte d'un charnier maudit

1924 - 1925 / Livre de comptes

Date	Quantites	Biens transites	Destination
03/01/1924	1	objet d'art	Emerson Import, WS NY - USA
11/01/1924	1	objet d'art	Emerson Import, WS NY - USA
12/01/1924	3	objets d'art	Vitor pizziti, Via Alloro 4, Palermo, Sicily - Italie
21/01/1924	1	objet d'art	Emerson Import, WS NY - USA
02/02/1924	1	tonnelet de the	Tandoor Singh, Brown city - Nairobi
5 fevrier 1924	1	objet d'art	Emerson Import, WS NY - USA
6 fevrier 1924	1	brique de the	Tandoor Singh, Brown city - Nairobi
8 fevrier 1924	1	tonnelet de the	Tandoor Singh, Brown city - Nairobi
12 fevrier 1924	1	brique de the	Tandoor Singh, Brown city - Nairobi
13 fevrier 1924	1	brique de the	Tandoor Singh, Brown city - Nairobi
20 fevrier 1924	1	tonnelet de the	Tandoor Singh, Brown city - Nairobi
23 fevrier 1924	1	objet d'art (65x32x48 cm)	Emerson Import, WS NY - USA
25 fevrier 1924	2	objets d'art (57x24x26 cm)	Yurisa Sugahara 18, Toranomon, Minato-ku Tokyo - Japon
27 fevrier 1924	1	objet d'art	Cie Maritime Randolph, zone portuaire Darwin harbor - Australie
7 mars 1924	1	objet d'art (64x50x17cm)	Emerson Import, WS NY - USA
7 mars 1924	1	tonnelet de the	Tandoor Singh, Brown city - Nairobi
7 mars 1924	1	brique de the	Tandoor Singh, Brown city - Nairobi
15 mars 1924	1	objet d'art (20x12 cm)	Emerson Import, WS NY - USA
17 mars 1924	1	objet d'art (3x2 cm)	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd - Bloomsbury London - United Kingdom
18 mars 1924	1	briquette de the	Tandoor Singh, Brown city - Nairobi
22 mars 1924	1	objet d'art (45x27x34 cm)	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd - Bloomsbury London - United Kingdom
1er avril 1924	1	tonnelet de the	Tandoor Singh, Brown city - Nairobi
1er mai 1924	1	objet d'art (15x19 cm)	Emerson Import, WS NY - USA
3 mai 1924	2	objets d'art	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte
3 mai 1924	1	brique de the	Tandoor Singh, Brown city - Nairobi
9 mai 1924	1	objet d'art (21x5 cm)	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd - Bloomsbury London - United Kingdom
10 mai 1924	1	objet d'art (8x14 cm)	Emerson Import, WS NY - USA
10 mai 1924	1	objet d'art (8x18 cm)	Emerson Import, WS NY - USA

Provenance	Frais	Statut	Note
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi	£11,00	Ok	En transit du 2/1/1924 au 3/1/1924
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi	£11,00	Ok	En transit du 10/1/1924 au 11/1/1924
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi	£17,75	Ok	En transit du 9/1/1924 au 12/1/1924
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi	£10,00	Ok	En transit du 17/1/1924 au 21/1/1924
Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	£2,50	Ok	En transit du 2/2/1924 au 8/2/1924
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi	£11,00	Ok	En transit du 31/1/1924 au 5/2/1924
Fondation Penhew, Tottenham Crt rd - Bloomsbury London - United Kingdom	£1,50	Ok	En transit du 6/2/1924 au 13/2/1924
Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	£1,50	Ok	En transit du 8/2/1924 au 13/2/1924
Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	£2,50	Ok	En transit du 12/2/1924 au 18/2/1924
Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	£1,50	Ok	En transit du 13/2/1924 au 19/2/1924
Fondation Penhew, Tottenham Crt rd - Bloomsbury London - United Kingdom	-	Annulee	En transit du 20/2/1924 au 23/2/1924
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi	-	Annulee	En transit du 20/2/1924 au 23/2/1924
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi	-	Annulee	En transit du 21/2/1924 au 23/2/1924
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi	£9,75	Ok	En transit du 25/2/1924 au 27/2/1924
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi	£10,00	Ok	En transit du 4/3/1924 au 7/3/1924
Fondation Penhew, Tottenham Crt rd - Bloomsbury London - United Kingdom	£2,50	Ok	En transit du 7/3/1924 au 14/3/1924
Fondation Penhew, Tottenham Crt rd - Bloomsbury London - United Kingdom	£1,50	Ok	En transit du 7/3/1924 au 15/3/1924
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi	£9,00	Ok	En transit du 13/3/1924 au 15/3/1924
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi	£8,75	Ok	En transit du 14/3/1924 au 17/3/1924
Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	£2,50	Ok	En transit du 18/3/1924 au 24/3/1924
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi	£10,75	Ok	En transit du 20/3/1924 au 22/3/1924
Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	£1,50	Ok	En transit du 1/4/1924 au 8/4/1924
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi	£10,00	Ok	En transit du 28/4/1924 au 1/5/1924
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi	£6,75	Ok	En transit du 2/5/1924 au 3/5/1924
Fondation Penhew, Tottenham Crt rd - Bloomsbury London - United Kingdom	£1,50	Ok	En transit du 3/5/1924 au 10/5/1924
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi	£8,75	Ok	En transit du 8/5/1924 au 9/5/1924
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi	£9,00	Ok	En transit du 7/5/1924 au 10/5/1924
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi	£10,00	Ok	En transit du 7/5/1924 au 10/5/1924

15 mai 1924	3	objets d'art	Cie Maritime Randolph, zone portuaire Darwin harbor - Australie
16 mai 1924	1	objet d'art (75x28x36 cm)	Yurisa Sugahara 18, Toranomon, Minato-ku Tokyo - Japon
2 juin 1924	1	objet d'art	Tandoor Singh, Brown city - Nairobi
6 juin 1924	2	briques de the	Tandoor Singh, Brown city - Nairobi
7 juin 1924	1	objet d'art (12x16 cm)	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd - Bloomsbury London - United Kingdom
12 juin 1924	1	objet d'art (82x26x31 cm)	Emerson Import, WS NY - USA
23 juin 1924	2	objets d'art	Cie Maritime Randolph, zone portuaire Darwin harbor - Australie
25 juin 1924	3	tonnelets de the	Tandoor Singh, Brown city - Nairobi
28 juin 1924	1	brique de the	Tandoor Singh, Brown city - Nairobi
1er juillet 1924	3	objets d'art (3x1 cm)	Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine
5 juillet 1924	1	objet d'art	Emerson Import, WS NY - USA
7 juillet 1924	1	tonnelet de the	Tandoor Singh, Brown city - Nairobi
16 juillet 1924	1	tonnelet de the	Tandoor Singh, Brown city - Nairobi
19 juillet 1924	1	briquette de the	Tandoor Singh, Brown city - Nairobi
19 juillet 1924	1	objet d'art (75x28x36 cm)	Yurisa Sugahara 18, Toranomon, Minato-ku Tokyo - Japon
22 juillet 1924	1	objet d'art (1x2 cm)	Yurisa Sugahara 18, Toranomon, Minato-ku Tokyo - Japon
24 juillet 1924	1	objet d'art	Carl Stanford, 3263 Domoszló, Erzsebet ter 49 - Hongrie
1er août 1924	1	objet d'art	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd - Bloomsbury London - United Kingdom
8 août 1924	1	brique de the	Tandoor Singh, Brown city - Nairobi
19 août 1924	1	objet d'art	Emerson Import, WS NY - USA
21 août 1924	1	objet d'art	Emerson Import, WS NY - USA
28 août 1924	1	objet d'art	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd - Bloomsbury London - United Kingdom
29 août 1924	1	brique de the	Tandoor Singh, Brown city - Nairobi
4 septembre 1924	1	objet d'art (44x37x36 cm)	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd - Bloomsbury London - United Kingdom
6 septembre 1924	1	objet d'art	Cie Maritime Randolph, zone portuaire Darwin harbor - Australie
6 septembre 1924	5	objets d'art	Cie Maritime Randolph, zone portuaire Darwin harbor - Australie
8 septembre 1924	3	objets d'art (23x19 cm)	Emerson Import, WS NY - USA
9 septembre 1924	1	objet d'art (1x2 cm)	Yurisa Sugahara 18, Toranomon, Minato-ku Tokyo - Japon
13 septembre 1924	1	briquette de the	Tandoor Singh, Brown city - Nairobi

Tandoor Singh, Brown city - Nairobi	£8,25	Ok	En transit du 14/5/1924 au 15/5/1924
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi	£2,50	Ok	En transit du 15/5/1924 au 16/5/1924
Emerson Import, West Side, New York - Etats-Unis	£2,40	Ok	En transit du 2/06/1924 au 4/6/1926
Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - United Kingdom	£4,50	Ok	En transit du 6/6/1924 au 16/6/1924
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi	£9,75	Ok	En transit du 6/6/1924 au 7/6/1924
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi	£13,00	Ok	En transit du 9/6/1924 au 12/6/1924
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi	£8,20	Ok	En transit du 21/6/1924 au 23/6/1924
Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	£6,50	Ok	En transit du 25/6/1924 au 30/6/1924
Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	£2,50	Ok	En transit du 28/6/1924 au 5/7/1924
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi	£19,75	Ok	En transit du 28/6/1924 au 1/7/1924
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi	£10,00	Ok	En transit du 3/7/1924 au 5/7/1924
Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	£1,50	Ok	En transit du 7/7/1924 au 14/7/1924
Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	£2,50	Ok	En transit du 16/7/1924 au 23/7/1924
Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	£2,50	Ok	En transit du 19/7/1924 au 26/7/1924
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi	£1,50	Ok	En transit du 18/7/1924 au 19/7/1924
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi	£1,50	Ok	En transit du 19/7/1924 au 22/7/1924
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi	£13,00	Ok	En transit du 22/7/1924 au 24/7/1924
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi	£8,75	Ok	En transit du 30/7/1924 au 1/8/1924
Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	£2,50	Ok	En transit du 8/8/1924 au 15/8/1924
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi	£10,00	Ok	En transit du 18/8/1924 au 19/8/1924
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi	£12,00	Ok	En transit du 20/8/1924 au 21/8/1924
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi	£11,75	Ok	En transit du 26/8/1924 au 28/8/1924
Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - United Kingdom	£1,50	Ok	En transit du 29/8/1924 au 5/9/1924
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi	£11,75	Ok	En transit du 1/9/1924 au 4/9/1924
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi	£10,00	Ok	En transit du 5/9/1924 au 6/9/1924
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi	£12,00	Ok	En transit du 5/9/1924 au 6/9/1924
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi	£17,00	Ok	En transit du 5/9/1924 au 8/9/1924
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi	£1,50	Ok	En transit du 6/9/1924 au 9/9/1924
Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - United Kingdom	£1,50	Ok	En transit du 13/9/1924 au 19/9/1924

1er octobre 1924	1	ecrit	Carl Stanford, 3263 Domoszló, Erzsebet ter 49 - Hongrie
4 octobre 1924	1	objet d'art (4x2 cm)	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte
6 octobre 1924	2	objets d'art (57x24x26 cm)	Yurisa Sugahara 18, Toranomon, Minato-ku Tokyo - Japon
8 octobre 1924	1	objet d'art	M. Hermann Liebensmacher, 27 impasse du puit, Valence - France
9 octobre 1924	1	objet d'art	Emerson Import, WS NY - USA
10 octobre 1924	1	tonnelet de the	Tandoor Singh, Brown city - Nairobi
16 octobre 1924	1	objet d'art	Emerson Import, WS NY - USA
21 octobre 1924	1	objet d'art	M. Hermann Liebensmacher, 27 impasse du puit, Valence - France
25 octobre 1924	1	objet d'art	Emerson Import, WS NY - USA
29 octobre 1924	1	brique de the	Tandoor Singh, Brown city - Nairobi
1er novembre 1924	1	objet d'art	Cie Maritime Randolph, zone portuaire Darwin harbor - Australie
1er novembre 1924	1	objet d'art (75x28x36 cm)	Emerson Import, WS NY - USA
3 novembre 1924	1	objet d'art (10x14 cm)	Emerson Import, WS NY - USA
11 novembre 1924	1	objet d'art (12x6 cm)	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte
20 novembre 1924	1	objet d'art	Emerson Import, WS NY - USA
20 novembre 1924	1	objet d'art (51x38x48 cm)	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - United Kingdom
24 novembre 1924	1	brique de the	Tandoor Singh, Brown city - Nairobi
28 novembre 1924	2	objets d'art	Emerson Import, WS NY - USA
29 novembre 1924	2	briques de the	Tandoor Singh, Brown city - Nairobi
29 novembre 1924	1	brique de the	Tandoor Singh, Brown city - Nairobi
1er decembre 1924	1	brique de the	Tandoor Singh, Brown city - Nairobi
4 decembre 1924	1	objet d'art (14x6 cm)	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte
15 decembre 1924	1	brique de the	Tandoor Singh, Brown city - Nairobi
17 decembre 1924	2	objets d'art	Tandoor Singh, Brown city - Nairobi
17 decembre 1924	1	objet d'art	Tandoor Singh, Brown city - Nairobi
17 decembre 1924	2	briques de the	Tandoor Singh, Brown city - Nairobi
19 decembre 1924	1	objet d'art	Cie Maritime Randolph, zone portuaire Darwin harbor - Australie
20 decembre 1924	1	objet d'art (3x1 cm)	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte
22 decembre 1924	3	objets d'art	Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine
25 decembre 1924	1	objet d'art	Emerson Import, WS NY - USA

Tandoor Singh, Brown city - Nairobi	£9,00	Ok	En transit du 29/9/1924 au 1/10/1924
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi	£4,75	Ok	En transit du 2/10/1924 au 4/10/1924
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi	£2,50	Ok	En transit du 4/10/1924 au 6/10/1924
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi	£7,75	Ok	En transit du 4/10/1924 au 8/10/1924
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi	£10,00	Ok	En transit du 7/10/1924 au 9/10/1924
Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - United Kingdom	£1,50	Ok	En transit du 10/10/1924 au 15/10/1924
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi	£10,00	Ok	En transit du 15/10/1924 au 16/10/1924, fragile
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi	£9,75	Ok	En transit du 20/10/1924 au 21/10/1924
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi	£13,00	Ok	En transit du 22/10/1924 au 25/10/1924
Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	£2,50	Ok	En transit du 29/10/1924 au 3/11/1924
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi	£8,00	Ok	En transit du 29/10/1924 au 1/11/1924
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi	£13,00	Ok	En transit du 30/10/1924 au 1/11/1924, confier à Billy
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi	£13,00	Ok	En transit du 30/10/1924 au 3/11/1924
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi	£6,75	Ok	En transit du 10/11/1924 au 11/11/1924
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi	£13,00	Ok	En transit du 19/11/1924 au 20/11/1924
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi	£10,75	Ok	En transit du 17/11/1924 au 20/11/1924 - cadenasser la caisse
Fondation Penhew, Tottenham Crt rd - Bloomsbury London - United Kingdom	£2,50	Ok	En transit du 24/11/1924 au 1/12/1924
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi	£18,00	Ok	En transit du 26/11/1924 au 28/11/1924
Fondation Penhew, Tottenham Crt rd - Bloomsbury London - United Kingdom	£4,50	Ok	En transit du 29/11/1924 au 5/12/1924
Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - United Kingdom	£1,50	Ok	En transit du 29/11/1924 au 5/12/1924
Fondation Penhew, Tottenham Crt rd - Bloomsbury London - United Kingdom	£2,50	Ok	En transit du 1/12/1924 au 8/12/1924
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi	£6,75	Ok	En transit du 1/12/1924 au 4/12/1924
Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	£2,50	Ok	En transit du 15/12/1924 au 20/12/1924 - contacter HF
Emerson Import, West Side, New York - Etats-Unis	£7,30	Ok	En transit du 17/12/1924 au 18/12/1924 - Caisse endommagee, marchandise r.a.s.
Emerson Import, West Side, New York - Etats-Unis	£2,10	Ok	En transit du 17/12/1924 au 18/12/1924 - FRAGILE
Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	£2,50	Ok	En transit du 17/12/1924 au 23/12/1924
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi	s/.8,10	Ok	En transit du 18/12/1924 au 19/12/1924
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi	£7,75	Ok	En transit du 19/12/1924 au 20/12/1924
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi	£10,75	Ok	En transit du 19/12/1924 au 22/12/1924
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi	£9,00	Ok	En transit du 24/12/1924 au 25/12/1924, cadenasser la caisse

5 janvier 1925	3	objets d'art	Vitor pizziti, Via Alloro 4, Palermo, Sicily - Italie
9 janvier 1925	1	tonnelet de the	Tandoor Singh, Brown city - Nairobi
	2	objets d'art	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte
	1	brique de the	Tandoor Singh, Brown city - Nairobi
	1	tonnelet de the	Tandoor Singh, Brown city - Nairobi
	1	tonnelet de the	Tandoor Singh, Brown city - Nairobi
	1	objet d'art	Tandoor Singh, Brown city - Nairobi
	1	tonnelet de the	Tandoor Singh, Brown city - Nairobi
	1	objet d'art	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury Londres - Royaume Uni
	1	briquette de the	Tandoor Singh, Brown city - Nairobi
	1	objet d'art (30x29 cm)	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte
	1	brique de the	Tandoor Singh, Brown city - Nairobi
	2	objets d'art (22x12 cm)	Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine
	1	objet d'art	Cie Maritime Randolph, zone portuaire Darwin harbor - Australie
	1	caisse de the (148x61x45 cm)	Tandoor Singh, Brown city - Nairobi
	2	briques de the	Tandoor Singh, Brown city - Nairobi
	1	objet d'art (3x9 cm)	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury Londres - Royaume Uni
	3	briques de the	Tandoor Singh, Brown city - Nairobi
	2	briquettes de the	Tandoor Singh, Brown city - Nairobi
	1	tonnelet de the	Tandoor Singh, Brown city - Nairobi
	1	objet d'art	Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine
	1	brique de the	Tandoor Singh, Brown city - Nairobi
	2	objets d'art	Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine
	1	objet d'art	Cie Maritime Randolph, zone portuaire Darwin harbor - Australie
	1	objet d'art (22x12 cm)	Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine
	3	tonnelets de the	Tandoor Singh, Brown city - Nairobi
	1	objet d'art	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury Londres - Royaume Uni

Tandoor Singh, Brown city - Nairobi	£17,75	Ok	En transit du 3/1/1925 au 5/1/1925
Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - United Kingdom	£1,50	Ok	En transit du 9/1/1925 au 14/1/1925
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi		Ok	
Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - United Kingdom		Ok	
Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - United Kingdom		Ok	
Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine		Ok	
Emerson Import, West Side, New York - Etats-Unis		Ok	
Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine		Ok	
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi			
Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte			
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi			
Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine			
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi			
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi			
Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine			
Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte			
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi			
Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte			
Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine			
Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine			
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi			
Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine			
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi			
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi			
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi			
Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury Londres - Royaume Uni			
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi			

DATE	QUANTITÉ	BIENS TRANSITÉS	DESTINATION
25 décembre 1923	12	griffes de lions	Emerson Import, WS NY - USA
31 décembre 1923	1	parchemin carmin	Emerson Import, WS NY - USA
6 janvier 1924	3	œuvres peintes	Vitor pizziti, Via Alloro 4, Palermo, Sicily - Italie
8 janvier 1924	1	bas-relief minoen en granit	Emerson Import, WS NY - USA
14 janvier 1924	1	artefact d'Oba	Emerson Import, WS NY - USA
28 janvier 1924	1	ceinture noirâtre	Emerson Import, WS NY - USA
6 février 1924	1	haut-relief kényan en os (52x31x24cm)	-
11 février 1924	1	fresque cthonienne (86x23x32 cm)	-
11 février 1924	1	bijou hyperboréen en corail (2x3 cm)	-
16 février 1924	1	objets d'art (5x9 cm)	-
17 février 1924	1	objet d'art (11x20 cm)	-
17 février 1924	1	fresque du bouc noir (65x32x48 cm)	Emerson Import, WS NY - USA
18 février 1924	2	tablettes d'Hastur (57x24x26 cm)	Yurisa Sugahara 18, Toranomon, Minato-ku Tokyo - Japon
23 février 1924	1	urne aborigène d'Utukku en bois flotté	Cie Maritime Randolph, zone portuaire Darwin harbor - Australie
25 février 1924	1	bijou obituaire (2x1 cm)	-
2 mars 1924	1	statuettes figées (64x50x17cm)	Emerson Import, WS NY - USA
11 mars 1924	1	encensoir antique (20x12 cm)	Emerson Import, WS NY - USA
12 mars 1924	1	marbre carmin (44x12x16 cm)	-
12 mars 1924	1	fibule de la langue sanglante (3x2 cm)	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - United Kingdom
13 mars 1924	1	idole funéraire	-
18 mars 1924	1	épigraphie funéraire (45x27x34 cm)	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - United Kingdom
21 mars 1924	1	grimoire d'Amon Râ (26x44x15 cm)	-
6 avril 1924	1	effigie de Seth	-
26 avril 1924	1	idole africaine (15x19 cm)	Emerson Import, WS NY - USA
29 avril 1924	2	pièces ramethep	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Égypte
5 mai 1924	1	volume albâtre (8x14 cm)	Emerson Import, WS NY - USA
5 mai 1924	1	robe de sorcier Masaï	Emerson Import, WS NY - USA
6 mai 1924	1	reliques Lloigors codées (21x5 cm)	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - United Kingdom
8 mai 1924	1	figurine chimu en métal (3x1 cm)	-
12 mai 1924	3	têtes réduites massaï	Cie Maritime Randolph, zone portuaire Darwin harbor - Australie
13 mai 1924	1	stèle de Râ (75x28x36 cm)	Yurisa Sugahara 18, Toranomon, Minato-ku Tokyo - Japon

PROVENANCE	FRAIS / SATUT / NOTE
-	
-	Vu avec Ahja
-	
-	
-	Marchandise dérobée dans wagon
-	
Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	
Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - United Kingdom	
Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	
Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	
Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	C.f. télégramme H.
-	Ne pas laisser les dockers manipuler la caisse
-	Marquage contenaire incorrect
-	
Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - United Kingdom	Détruit ! Prévenir P.
-	
-	
Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - United Kingdom	
-	
Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - United Kingdom	
-	
Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	
Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	
-	
-	
-	
-	
-	
Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - United Kingdom	
-	
-	

DATE	QUANTITÉ	BIENS TRANSITÉS	DESTINATION
3 juin 1924	1	médaillon de Cthulhu (12x16 cm)	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. – Bloomsbury London – United Kingdom
6 juin 1924	1	déesse de la fécodité (82x26x31 cm)	Emerson Import, WS NY – USA
6 juin 1924	1	poudre Védé	–
13 juin 1924	2	bracelets du Wendigo en fer	–
19 juin 1924	2	sifflets en argent pur	Cie Maritime Randolph, zone portuaire Darwin harbor – Australie
25 juin 1924	3	colliers de la chauve souris (3x1 cm)	Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai – Chine
28 juin 1924	3	gravures haïtiennes en corail	–
1 juillet 1924	1	stèle de la langue sanglante	Emerson Import, WS NY – USA
3 juillet 1924	1	bijou extra-terrestre (1x1 cm)	–
12 juillet 1924	1	sculpture de la dynastie Song en pierre (115x121x69 cm)	–
15 juillet 1924	1	bas-relief opalin (75x28x36 cm)	Yurisa Suzahara 18, Toranomon, Minato-ku Tokyo – Japon
17 juillet 1924	1	figurines de goules (1x2 cm)	Yurisa Suzahara 18, Toranomon, Minato-ku Tokyo – Japon
19 juillet 1924	1	parchemin de R'lyeh	Carl Stanford, 3263 Domoszló, Erzsébet tér 49 – Hongrie
21 juillet 1924	1	buste de la dynastie Ming en ivoire (14x14 cm)	–
24 juillet 1924	1	représentation berbère en terre cuite (17x17 cm)	–
28 juillet 1924	1	gravure maya de Chatoka en granit	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. – Bloomsbury London – United Kingdom
13 août 1924	1	bijou ptoléméen en onix (10x9 cm)	–
16 août 1924	1	sceptre sculpté de Nyambe	Emerson Import, WS NY – USA
17 août 1924	1	urne d'Eibon	Emerson Import, WS NY – USA
24 août 1924	1	broche de Nyarlathotep	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. – Bloomsbury London – United Kingdom
30 août 1924	1	instrument de vénération d'Azathot (44x37x36 cm)	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. – Bloomsbury London – United Kingdom
3 septembre 1924	1	ceinture topaze d'Eihort	–
3 septembre 1924	3	masques cthoniens (23x19 cm)	Emerson Import, WS NY – USA
3 septembre 1924	1	masque de sorcier Kipsigis	Cie Maritime Randolph, zone portuaire Darwin harbor – Australie
3 septembre 1924	5	cornes de rhinoceros noirs	Cie Maritime Randolph, zone portuaire Darwin harbor – Australie
3 septembre 1924	1	sceau de Yog Sothot (1x2 cm)	Yurisa Suzahara 18, Toranomon, Minato-ku Tokyo – Japon
17 septembre 1924	1	pranga Nandi réputé maudit (66x22 cm)	–

PROVENANCE		FRAIS / SATUT / NOTE
-	Voyage en compartiment coffre	
-		
Emerson Import, West Side, New-York - Etats-Unis		
Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - United Kingdom		
-		
-		
Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine		
-		
Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	Frais d'intermédiaire 28$	
Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	Vu avec Ahja	
-		
-	Parfumer caisse avant fermeture	
-		
Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine		
Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine		
	Voyage en compartiment coffre	
Ho Fong Import, 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine		
-		
-		
-	Compartiment hors câle	
-		
Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - United Kingdom		
-	Cadenasser la caisse	
-		
-		
-	Charger en haut de câle si possible	
Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - United Kingdom		

Aide de Jeu ADJ-KE-02- Extrait du registre de Tandoor Singh

TEMOIGNAGE
SERGENT BUMBTION

"C'était vraiment moche. J'n'avais jamais rien vu d'pareil. Des corps partout - enfin, pas des corps, des morceaux d'corps. Une tête par ici, un bras par là, déchirés comme du papier journal. À croire que ces pauvres types avaient été bouffés et recrachés par un putain de diable, j'd'mande pardon à la dame. Les chacals et les buses auraient dû les ronger jusqu'à l'os avant qu'on arrive, mais les nègres disaient que même les bêtes évitaient le coin et voulaient rien becqueter. Les animaux y sentent le mal, j'crois. Enfin, j'espère que j'reverrai jamais un truc pareil"

Dossier n°041078/1919

"Disparition de l'expédition Carlyle"

Date d'ouverture : 11 septembre 1919

Date de fermeture : 19 juin 1920

Etat : Classé

Superviseur :

Le sous-secrétaire des Affaires Internes, M. Roger Corydon

4 octobre 1919

L'expédition Carlyle est portée disparue. Elle aurait quitté Nairobi le 3 août 1919 pour un safari dans la Vallée du Grand Rift, au nord-ouest de Nairobi.

Personnes portées disparues : Roger Carlyle (américain), Sir Aubrey Penhew (anglais), Hypathia Masters (américaine), Dr Robert Huston (américain) et Jack Brady (américain). On estime qu'au moins une dizaine de porteurs les accompagnaient.

11 janvier 1920

Nouvelles concernant la disparition : des habitants du village de N'dovu (près de la forêt d'Aberdare, au nord du Grand Rift) parlent de nombreux cadavres, laissés sans sépultures, découverts dans les environs. (propos recueillis par Sam Mariga). Rien ne permet d'affirmer qu'il s'agit de membres de l'expédition Carlyle. Même, les mois passés depuis sa disparition infirment cette hypothèse.

10 avril 1920

Suite à la demande de Miss Erica Carlyle, plusieurs groupes de recherche seront envoyés pour explorer la région d'Aberdare.

12 mai 1920

Après deux semaines de recherche, le peloton du Lt. Mark Selkirk a découvert les restes de l'expédition au fond de tombes cachées dans la jungle. Les témoins parlent d'un charnier : une « clairière horrible et malsaine », aux odeurs pestilentielles et à la végétation noircie et incroyablement déformée.

La douzaine de corps retrouvés (ou de « morceaux » de corps) ainsi que le matériel indique qu'il s'agirait des cadavres des porteurs de l'expédition Carlyle. Ceux-ci ont été préservés par le froid intense et hors saison qui règne dans la région. Toutefois, aucun cadavre « Blanc » n'a pu être identifié.

Les témoins du peloton sont : Lt. Mark Selkirk, Major Sandy Evans, Adjudant Tom Moore, Messager Leonard Bumption.

23 mais 1920

Après enquête, les Nandis ont, sans aucun doute, tué et torturé les Blancs pour quelque horrible cérémonie secrète. Les membres de l'expédition Carlyle sont maintenant considérés comme disparus.

8 juin 1920

5 Nandis ont été arrêtés, soupçonnés d'être responsable du massacre des membres de l'expédition.

19 juin 1920

5 Nandis pendus exécutés le 19 juin 1920 pour le massacre de l'expédition. Tous ont refusé d'avouer où ils avaient caché les cadavres des chefs blancs de l'expédition. Les victimes blanches ont certainement été emmenées dans un endroit secret pour y être torturées.

Mobile présumé des meurtriers : **racisme.**

Affaire classée.

Livret 6

Chapitre australien

1921

7
mars

7 mars – Jock Kubruaga prétend que des Abos nous suivent. Bien étrange, si c'est vrai. Ces primitifs ont appris à craindre les fusils, et le goût prononcé de notre guide pour leur usage. Pour ce que j'en sais, ils ont plutôt l'habitude de déguerpir dès que l'homme blanc arrive.

8
mars



1921

21
mars

21 mars – Nous sommes à peu près aussi loin de Joanna Spring que du Puits Séparations, à l'est d'une terrible ligne de lacs desséchés. La chaleur est abominable. Nous n'espérons plus beaucoup : on ne trouvera rien dans ce désert et certainement pas d'affleurement de quartz ! Les indication de L. sont systematiquement erronées. Ses compétences en cartographie relèvent du charlatanisme. Aujourd'hui, nous avons repéré plusieurs oiseaux gigantesques qui planaient mollement loin au-dessus de nous. Que font-ils là et où peuvent-ils se rendre ?

22
mars

22 mars – Aujourd'hui vers midi, nous avons retrouvé Jock partiellement enterré dans une ravine. Son corps était raboté et couvert de centaines de petites piqûres, comme s'il était passé à la sableuse. Nous l'avons inhumé, bien sûr. Ses conseils nous manqueront, de même que ses compétences de chamelier.

1921

23 mars

23 mars – Nous avons découvert ce qui semble être les ruines d'une antique cité surgissant des dunes mouvantes ! Je pense avoir réussi plusieurs bonnes photographies de cette stupéfiante trouvaille, même si six de mes plaques seulement ont survécu à la chaleur. Si l'on se fie à l'érosion apparente, ces blocs et ces colonnes auraient plus de 10 000 ans ! Incroyable !

24 mars

24 mars – Quatre chameaux ont été tués dans l'attaque de la nuit dernière. J'ai vu au moins deux Abos et l'obscurité en cachait certainement d'autres. Je suis sûr d'en avoir touché un. C'est la fin de notre expédition ; il nous faut rentrer à Cuncudgerie et signaler cet accrochage. La nuit ne cachait pas que des hommes. J'ai vu des formes bien trop grandes pendant l'attaque. Le cadavre de Vieux Sam, le chameau, le prouve bien. Sa dépouille est rabotée et transpercée – comment décrire la chose ? – comme celle du pauvre Jack. L'attaque n'a pas duré plus de deux minutes et je ne peux pas croire que des mains humaines aient pu infliger autant de blessures en si peu de temps. Mais qu'est-ce que cela pouvait être ?

RANDOLPH Cie

Année :

N° :

	DATE	IDENTIFIANT	QUANTITÉ	DÉSIGNATION	PRIX	ETAT
1	2/01/25	D-AUS-18620G25	1	Caisse plate - oeuvre d'art	£23,82	Livré
2	7/01/25	D-AUS-1526UW25	1	Caisse grand format - bloc mineral	£13,14	Livré
3	7/01/25	D-AUS-1309XA25	1	Caissette - oeuvre d'art	£28,34	Livré
4	8/01/25	D-AUS-1174DI25	1	Caissette longue	£22,69	Livré
5	9/01/25	D-AUS-1240PG25	3	Caisses grand format - bloc minéral	£46,82	Livré
6	9/01/25	D-AUS-1256TT425	2	Cantines taille moyenne	£25,46	Livré
7	9/01/25	D-AUS-1136TA25	1	caisse plate - outillage	£12,73	Livré
8	12/01/25	D-AUS-1242YX25	3	tubes à carte hermétiques - écrits (21x12cm)	£65,30	Livré
9	13/01/25	D-AUS-1883ZC25	1	caisse haute - oeuvre d'art	£21,36	Livré
10	15/01/25	D-AUS-1830JE25	1	caissette renforcée - oeuvre d'art	£23,82	Livré
11			1	caisse	£3,45	
12			1	caissette	£2,05	
13			1	caissette	£2,75	
14			1	caissette	£19,30	
15			1	caissette renforcée	£19,95	
16			1	caissette renforcée	£4,10	
17			1	caissette renforcée	£2,46	
18			1	caisse format moyen	£5,25	
19			1	caisse format moyen	£3,70	
20			1	caissette	£21,78	
21			2	caisses format moyen	£32,03	
22			1	caisse	£3,50	
23			2	caissettes	£11,55	
24						
25						
26						
27						
28						

RANDOLPH Cie

Année :

N° :

DESTINATAIRE	EXPÉDITEUR	NOTES
Mortimer Wycroft, Cuncudgerie	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte	
Ho Fong Import, 15 Kaoyang road, Shangai - Chine	Mortimer Wycroft Cuncudgerie — Charger en haut de cale si possible. La caisse partira directement de Port Hedland.	
Ho Fong Import, 15 Kaoyang road, Shangai - Chine	Mortimer Wycroft, Cuncudgerie	
Mortimer Wycroft, Cuncudgerie	Ahja Singh Exp. Bassin kilindini - Mombasa Kenya	
Mortimer Wycroft, Cuncudgerie	Ho Fong Imp., 15 kaoyang road, Shangai, Chine	
Mortimer Wycroft, Cuncudgerie	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte	
Sir Clifford Shefield, 1560 Paraite Road New Plymouth - Nouvelle Zélande	Mortimer Wycroft, Cuncudgerie	Remettre à Lars + Caisse de Glen Grant
Mortimer Wycroft, Cuncudgerie	Ho Fong Imp, 15 Kaoyang road - Shangai Chine	Vu avec Billy
Fondation Penhew, Tottenham Court rd. Bloomsbury London - UK	Mortimer Wycroft, Cuncudgerie	FRAGILE
Fondation Penhew, Tottenham Court rd. Bloomsbury London - UK	Mortimer Wycroft, Cuncudgerie	Voyage en compartiment coffre
Mortimer Wycroft, Cuncudgerie	Fondation Penhew, Tottenham Court rd. Bloomsbury, London - UK	
Mortimer Wycroft, Cuncudgerie	Ho Fong Imp, 15 kaoyang road - Shangai Chine	
Mortimer Wycroft, Cuncudgerie	Fondation Penhew, Tottenham Court rd. Bloomsbury, London - UK	
Mortimer Wycroft, Cuncudgerie	Ho Fong Imp, 15 kaoyang road - Shangai Chine	
Mortimer Wycroft, Cuncudgerie	Ahja Sing Exp., Bassin kilindini Mombasa - Kenya	
Mortimer Wycroft, Cuncudgerie	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte	
Mortimer Wycroft, Cuncudgerie	Ho Fong Imp, 15 kaoyang rd, Shangai - Chine	
Mortimer Wycroft, Cuncudgerie	Fondation Penhew, Tottenham Court rd Bloomsbury London - UK	
Mortimer Wycroft, Cuncudgerie	Ho Fong Imp, 15 Kaoyang rd., Shangai - Chine	
Mortimer Wycroft, Cuncudgerie	Ahja Singh Exp, Bassin kilindini Mombasa - Kenya	
Fondation Penhew, Tottenham Court rd Bloomsbury London - UK	Mortimer Wycroft, Cuncudgerie	
Mortimer Wycroft, Cuncudgerie	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte	
Mortimer Wycroft, Cuncudgerie	Ho Fong Imp., 15 Kaoyang rd., Shangai - Chine	

Aide de Jeu AU-02 - Extrait du livre de comptes de la Compagnie Randolph

ACCIDENT MINIER ?

Des rumeurs persistantes font état d'un grave accident minier dans une concession de l'Est. Notre reporter dépêché dans la communauté de Cuncudgerie y a recueilli plusieurs témoignages concordants. Selon des responsables du syndicat minier, l'incident aurait causé la mort de près de vingt-cinq personnes. Un minier qui a souhaité conserver l'anonymat, évoque l'incident en ces termes : « Sûr que c'est pas la première fois que ça arrive, et on devrait pas laisser faire. Moi et mon cobber Derby Dave le-Gallois on travaillait chez un fourgueur quand un Yank de la compagnie est venu chercher une mob de miniers. Des blokes qui savaient tout juste tenir une pelle, mais qui ne rechignaient pas au yakka. Le Yank proposait même une avance ! La goutte me mordait méchamment la patte, mais Derb flairait le lurk. Alors il a demandé ses gages à Mr. Wycroft pour tenter sa chance dans les mines de l'Outback, à l'Est. Il n'en est jamais revenu, fair dinkum ! » « On a posé des questions, mais on n'a pas eu réponse franche. Jusqu'à la côte, tout le monde garde son bec bien cloué. Preuve que c'est politique : c'est l'argent de la compagnie qui fait tenir le damper. Pour les cols blancs, c'est bien clair que notre dos ne vaut pas un zack.. Et je ne parle même pas des diggers chinois. Condoléances aux familles. » Selon les autorités locales qui n'ont pas commenté les témoignages recueillis par notre reporter, il ne s'agirait que de rumeurs propagées. Nous remercions nos lecteurs pour toute nouvelle information qu'ils pourraient nous transmettre.

Aide de Jeu AU-03 - Accident minier

UNE LÉGENDE AUSTRALIENNE : LA CITÉ SOUS LE DÉSERT

Les réjouissances d'Halloween approchent à grand pas. Comme chaque année, notre rédaction vous propose de redécouvrir une légende australienne de circonstance.

Des rumeurs espacées mais tenaces parmi les natifs et les caravaniers relatent l'existence d'une cité enfouie dans le Grand Désert de Sable. Des voyageurs confirment ces curieuses histoires de boyaux souterrains, de conduits ensablés et de cavernes enfouies. On dit qu'à sa surface, les sables se déplacent malicieusement, invitant l'infortuné explorateur vers d'inquiétantes galeries.

Nul n'a pu formellement rendre compte de l'existence de cette cité. Les volontaires sont généralement découragés par les rumeurs locales. Les conversations au coin du feu y évoquent de mystérieuses disparitions d'hommes et de bêtes. Les récits les plus enfiévrés jurent même l'endroit hanté par des choses malveillantes.

L'arrivée du 31 octobre vous donne une occasion toute trouvée pour partir à la rencontre de cette légende. Pourquoi pas à l'occasion d'un bivouac frissonnant et poétique en bordure de désert ?

Aide de Jeu AU-05 - La « cité souterraine »

À : Tous les Acolytes

OBJET : Apprentissage Magique

Il est rappelé à tous les acolytes que leur devoir envers leur dieu passe aussi par la pratique régulière et studieuse des gestuelles et intonations nécromanciennes qui conditionnent leurs sortilèges. Un examen de votre capacité au Flétrissement aura lieu dans deux semaines à compter d'aujourd'hui.

R.H.

Aide de jeu AU-07A - Notes à tous les Acolytes

À : Tous les Acolytes

OBJET : La Chasse Récente

Nous n'avons toujours pas retrouvé notre « gibier sur deux jambes ». Aucune excuse ne peut justifier cette incapacité à localiser un humain dépourvu aussi bien d'armes que de nourriture, eau ou magie.
Rappelez les « lignards » à leur devoir de vigilance.

Aide de jeu AU-07B - Notes à tous les Acolytes

FIÈVRE DE L'OR

Une nouvelle bagarre de bar a fait deux blessés graves samedi dernier à Cuncudgerie. C'est le sixième incident en moins d'un mois.

La forte affluence de miniers volontaires et la promiscuité conséquente pourraient expliquer l'échauffement général. Un commerçant local confie à notre journal :

« Cuncudgerie est habituée aux travailleurs saisonniers, mais ces dernières semaines, les miniers affluent comme des dingos autour d'une côtelette ! Toute cette histoire d'or et d'Américain farfelu leur monte à la tête, vous savez ce que c'est que le bouche-à-oreille. Laissez donc cent bougres fâchés d'être venus pour rien noyer leur frustration dans la boustanche, vous verrez le résultat ! En attendant, nos petits commerces en pâtissent. Il serait temps que les autorités prennent leurs responsabilités. »

Sur les causes de l'affluence inhabituelle des travailleurs :

« Il y a quelques temps, un Gentleman américain est venu recruter tous les travailleurs de Cuncudgerie qui étaient assez sobres pour l'écouter et assez ivres pour le suivre. John Carver ou quelque chose dans le genre. Il s'agissait d'ouvrir un nouveau puits de mine dans le Bush. On voyait tout de suite que le nabab n'y connaissait rien, mais les gars ont tous accepté. Il y avait la paye, la prime et tous les secrets que faisait l'Américain. Par ici, tout le monde sait que cachotterie c'est le second mot pour dire or. A ce qu'on dit, la trentaine de gars a été grassement payée pour creuser un grand puits sur une douzaine de yards et a touché une grosse prime pour ne pas raconter l'histoire. Il y en a qui disent qu'ils fêtent encore leur bonne étoile à Darwin où ils ont touché le reste de leur paie, les poches pleines de pépites. Avec des contes de fées pareils, pas étonnant que tout le monde vienne tenter sa chance par ici. Si ce Monsieur Carver remet les pieds dans notre ville, on l'accueillera avec la note des dégâts. »

Aide de Jeu AU-04
Des travailleurs disparus à la limite du grand désert

« Je ne sais plus à quand ça remonte. Des années, je pense. J'étais dans la mouise à Cuncudgerie quand je suis tombé sur ce yankee qui prétendait avoir la carte d'un fabuleux filon loin à l'est. Y semblait pas franc du collier mais tous les patrons sont comme ça et il payait une prime d'engagement, cash et sur-le-champ. Alors j'ai signé avec lui pour un boulot de mineur. »

« Il a engagé pas mal de monde, une vingtaine et plus. On était tous d'accord qu'il était fada, qu'on travaillerait pour lui jusqu'à ce qu'il ait plus de fric, puis qu'on rentrerait en ville. C'est ça le boulot : un contrat... puis un autre. »

« Le type s'appelait John Carver. Il nous a emmenés ici où y'a pas la moindre chance de trouver de l'or, surtout pas une veine dans le quartz, et il nous a fait creuser à un point précis. "Mes recherches ne laissent aucun doute", il répétait encore et encore et, bon sang, c'que ça nous faisait rire ! On surveillait qu'il nous paye jour après jour parce que le gars était sûr de boire la tasse. Et on est descendu dans le sable puis les sédiments puis le roc. Et l'homme a fini par être à cours d'argent. Pas de paye, pas de travail, on était tous d'accord, alors on s'est tous assis en attendant les camions de ravitaillement qui devaient venir de Cuncudgerie la semaine suivante. Ils nous ramèneraient. »

« Pendant ce temps-là, l'Américain est devenu bizarre : y marchait dans le désert, faisait comme si y parlait avec des êtres invisibles, avec des gestes et tout ça. Puis il a disparu pendant toute une journée et le début d'une autre, et quand il est revenu, ses yeux étaient fous et mauvais. "Il y a un moyen", qu'il a dit, "il y a un autre moyen et Dieu me l'a montré. Partez si vous voulez ; vous ne m'êtes plus d'aucune utilité maintenant." »

« Un des hommes a parlé de toucher quelque chose pour les jours passés à attendre les camions, et plusieurs autres ont eu des mots pas polis du tout pour le yankee ; c'est vrai que ce camp n'était pas vraiment un hôtel. Carver, ça l'a rendu fou, et il a gueulé tous les gros mots qu'il savait. Il a pris un air bien mauvais pour dire que "Puisque c'est comme ça que vous le prenez, je vais m'assurer que vous partiez au plus vite, tous autant que vous êtes." Ça ressemblait un peu à une menace, mais qu'est-ce qu'il pouvait faire tout seul ? »

« Il est parti, dans le désert. Cette nuit-là, je me suis fait pincer à tricher aux cartes et deux gars m'ont poursuivi dans la brousse jusqu'à ce que j'arrive à les semer. Alors que je rejoignais discrètement le camp, j'ai vu Carver qui faisait des gestes en haut du rocher. Une grande chose ailée, avec des serres comme des câbles, est descendue du ciel. Elle a détruit le camp, et tué tous les hommes. »

« Quand les gars se sont rendu compte que les fusils ne faisaient rien, ils se sont mis à hurler comme des animaux piégés. Oh Seigneur ! »

« Le désert semblait offrir une mort plus propre et je m'y suis enfoncé. Tout plutôt que de croiser cet homme et son démon. Le lendemain, j'ai trouvé un peu d'ombre et je me suis allongé pour mourir. Mais en fait, ça m'a un peu remis d'aplomb et j'ai dormi pendant des jours. »

« Quand je me suis réveillé, les dingos étaient là. Ce sont mes amis », explique Grogan. « Mais ils ne sont pas réels. Je crois qu'ils sont magiques, car ils restent flous dans ma tête et j'oublie sans cesse lequel est lequel. Et ils ne mangent jamais. »

Aide de jeu AU-06 - Le témoignage de Jeremy Grogan

Cher Huston,

Nous avons bien avancé les travaux.
Ho Fong fait tout le nécessaire pour pourvoir à nos besoins.
L'échafaudage est en place, les tubes de l'engin sont fixés et drainent l'énergie du puits de lave.
Nous rencontrons cependant des difficultés avec le système de guidage.
Nous avons besoin de vos connaissances.
Nous attendons beaucoup de votre collaboration avec le membre de la Grande Race.

Vous devez réussir

Votre dévoué.
A.P.

Aide de jeu AU-08 - Lettre de Penhew

VANDALISME AU MUSÉE

Le gardien découvre une seconde effraction ; des restes humains sont profanés
Vol mystérieux de reliques aborigènes ; on ignore comment les cambrioleurs sont entrés

Le Dr C.P. Richards, Directeur de la section Préhistoire du National Museum de l'État d'Australie-Occidentale, est à ce jour un homme accablé. Des vandales se sont introduits dans le Museum à une heure du matin environ, et ont endommagé une momie égyptienne, récente acquisition que l'on préparait en vue de l'exposition. Les malfaiteurs ont sans doute utilisé un pied-de-biche pour forcer les portes intérieures des sous-sols réservés à l'entreposage et à la recherche. Il semblerait qu'ils se soient introduits par une fenêtre du rez-de-chaussée du Museum, que l'on a retrouvée ouverte.

Les directeurs du Museum n'ont nullement remis en cause l'intégrité du veilleur de nuit. Cet homme, M. J. Waterman, a fait échouer une tentative de vol dans ce même musée, six semaines auparavant. Il s'avoue abasourdi devant l'audace des malfaiteurs. Il déclare avoir entendu les vandales lorsqu'ils s'en allaient ; c'est alors qu'il a donné l'alerte et qu'il est parti à leur poursuite. Mais il n'a trouvé aucune trace des bandits.

Dans le sous-sol, les intrus se sont attaqués à une momie. Un instrument contondant a servi à frapper à plusieurs reprises la partie inférieure du corps embaumé, et ce dernier a été recouvert de saletés.

On a trouvé tout près des fragments de roches. Plusieurs objets aborigènes ont disparu ; on pense qu'ils ont été dérobés ou détruits.

« Je suis désorienté, » a déclaré l'un des conservateurs. « Manifestement, les voyous n'avaient aucune idée de la valeur des collections : ils ont laissé de côté beaucoup d'objets d'importance. Les dégâts causés à la momie ne sont pas irréparables, mais assurément son exposition en sera retardée. J'ai le sentiment que cette stupide déprédation est l'œuvre de jeunes ignorants, et j'espère avec conviction qu'ils seront déférés devant la justice dans un proche avenir. »

VENDREDI 9 OCTOBRE 1925

Aide de jeu AU-09 - Vandalisme au musée

Jeudi 15 octobre 1925

UN NOIR ASSASSINÉ DANS LE MARAIS DE THIRD SWAMP

Les travaux dans les entrepôts retardés
Une instruction a été ouverte

En arrivant à leur travail, sur le site du Marais de Third Swamp, des ouvriers ont trouvé un cadavre. On a pu par la suite identifier le défunt : il s'agissait de Pat King, un Aborigène de l'endroit. Le corps a été découvert à demi immergé dans une petite mare qui s'est formée sur le site. Un examen préliminaire a permis de constater que la mort a été causée par un seul coup massif sur la tête. On a observé des traces de pneus qui conduisaient au corps.

Aide de jeu AU-10 - Meurtre dans les marais

DEUX FÉROCES ASSASSINATS

Deux vagabonds qui campaient en bordure du Swan ont été assassinés, et leurs corps ont été déchiquetés au cours de la nuit du 14. Le meurtrier a déjà été surnommé l'« Éventreur du Fleuve » par la police, du fait de la brutalité de ses crimes. Les lecteurs n'ont probablement pas oublié qu'un Aborigène du nom de Pat King a également été tué de l'autre côté de la rivière, le 13. La police a établi sans équivoque possible que ce premier meurtre était sans rapport avec ceux du 14.

Vendredi 16 octobre 1925

Aide de jeu AU-11 - Deux féroces assassinats

Voiture amphibie dans la rivière

Au cours de la dernière nuit, Florence Stansworth, femme de ménage au Princess Theatre, a remarqué des « phares d'automobile » sur le Swan. La police avertie craignit de prime abord qu'une automobile n'ait plongé dans la rivière ; mais aucun véhicule ne fut retrouvé. Manifestement, les reflets des éclairages environnants sont à l'origine de l'illusion qui a si fortement impressionné Mrs Stanworth.

Dimanche 18 octobre 1925

Aide de jeu AU-12 - Voiture amphibie dans la rivière

AGITATION DANS LES ASILES

Les patients des asiles d'East Pearth et de Pearth se mutinent
Le personnel des deux institutions se perd en conjectures
Un idiot se noie

Le personnel des asiles d'East Pearth et de Pearth se remettait aujourd'hui de ses émotions après les incidents qui se sont produits la nuit dernière, lorsque les patients des deux établissements se révoltèrent simultanément.

Pour contenir l'émeute et éviter le pire, le personnel fut obligé de recourir à des lances à incendie, à des bâtons et autres mesures désespérées. L'hystérie éclata immédiatement après le repas du soir, lorsque les patients commencèrent à s'attrouper au point où les deux asiles se font face, de part et d'autre de la rivière.

Le personnel entendit fuser des éclats de voix, des hurlements et des vociférations et se rendit sur les lieux en toute hâte pour voir ce qui se passait. La panique explosa très peu de temps après. Mais d'après le personnel, la situation rentra rapidement dans l'ordre dès que les patients furent ramenés de force à l'intérieur des bâtiments. On ignore la cause de ce désordre soudain.

Un homme, Peter Graemes, 56 ans, pensionnaire de longue date à Easth Perth; très retardé, a été porté disparu. On suppose qu'il s'est noyé.

Les patients ont évoqué de vives hallucinations à l'occasion de cet événement, amenant les médecins à méditer sur ses causes. D'après les informations communiquées à notre correspondant, le phénomène confirmerait l'existence d'une « conscience collective de foule » ainsi que d'un « cycle subconscient mythique », et fournirait une preuve en faveur des théories jungiennes sur le traitement de l'aliénation, au détriment de celles de Freud.

Mardi 27 octobre 1925

Aide de jeu AU-14 - Agitation dans les asiles

L'éventreur du fleuve a encore frappé

Un vagabond, connu seulement sous le nom de Slow Jim, a été retrouvé sauvagement assassiné ce matin. Il campait sous le pont de chemin de fer de Bunbury. La police tient pour établi que ce meurtre est très certainement une nouvelle attaque de l'Éventreur du Fleuve, et demande à toute personne habitant à proximité ou ayant vu Slow Jim ce soir-là de communiquer de toute urgence aux enquêteurs toute information en sa possession. La police a également constaté que la nature des blessures de la victime semble indiquer que le tueur utilise une sorte de râteau de jardinage fort aiguisé pour assommer sa victime.

Vendredi 23 octobre 1925

Aide de jeu AU-13 - L'éventreur du fleuve a encore frappé

NOYADES EN SÉRIE

Trois personnes périssent noyées dans le Swan
Étrange tournure dans l'affaire de l'Éventreur, déclarent les principaux détectives
Un galant sauveteur échoue dans sa tentative de réanimation d'une des noyées
Une récompense de 5 000 livres est offerte

Trois corps ont été sortis de l'eau la nuit dernière. La police estime qu'il s'agit là d'un nouveau tour pris dans l'affaire des meurtres en série attribués à l'Éventreur du Fleuve. Bien que ces cadavres n'aient subi aucune des mutilations associées aux assassinats précédents, la police est convaincue qu'il s'agit du même auteur. Ces nouvelles noyades accréditent la thèse selon laquelle l'Éventreur noierait ses victimes avant de les défigurer.

« Il serait invraisemblable que deux déséquilibrés atteints d'une telle démence sévissent dans la ville au même moment ! », a commenté aujourd'hui le commissaire Calley, repoussant ainsi l'éventualité que ces nouvelles morts aient été provoquées par un autre assassin.

On a établi l'identité des noyés. Il s'agissait d'Alfred Bingham (35 ans), de Glen Iris ; Melissa Young (45 ans), de Collingwood ; et Nancy Hewe (23 ans). La police enquête pour établir une possible relation entre ces noyades, mais n'écarte pas l'hypothèse que cette triple tragédie ne soit qu'une étrange coïncidence.

La police a renouvelé aujourd'hui ses conseils : il est préférable de ne pas s'aventurer seul près des berges du Swan, ni après le crépuscule. Les personnes qui auraient vu les victimes ou remarqué quelque chose d'inhabituel à proximité de la rivière la nuit précédente sont instamment priées de se faire connaître. Les journaux s'associent à cet appel à la communauté... Des affiches ont été placardées, promettant une récompense de 5 000 livres en échange de l'information qui mènera à l'arrestation de l'Éventreur.

La mort de Nancy Hewe est bien la plus tragique des trois ; en effet, des secours étaient quasiment à pied d'œuvre... George Seton, 32 ans, originaire de Fremantle, a entendu les appels de détresse de la jeune fille et a tenté de la sauver. Le temps que des secours arrivent avec des lanternes, il l'avait ramenée sur la berge et tentait de la ressusciter. Hélas, tous ses efforts pour la réanimer restèrent vains.

Félicité pour son courage, M. Seton répondit : « J'ai toujours été bon nageur. Il était de mon devoir de tenter de la sauver... » Notre correspondant a découvert que ce tranquille héroïsme était une seconde nature pour M. Seton, qui fut distingué pour sa bravoure alors qu'il combattait en Turquie et en France pendant la guerre ; blessé pendant la troisième offensive d'Ypres en novembre 1917, il fut déclaré invalide de guerre.

Nous espérons que toute l'horreur que suscitent les crimes de l'Éventreur ne fera pas passer inaperçue aux yeux du gouvernement la valeur d'un tel homme de cœur.

Dimanche 25 octobre 1925

Jeudi 29 octobre 1925

ASSASSINAT DE

Aide de jeu AU-16 - Assassinat de [nom de la connaissance]

Un sous-marin dans le Swan ?

Une certaine Mrs Enderby, de Fremantle, a remarqué un étrange objet oblong et brillant qui flottait dans la rivière au crépuscule, hier soir. N'écoutant que son devoir de patriote, elle appela la police aussitôt. Mais les enquêteurs ne trouvèrent aucune trace de l'engin. On a depuis attribué l'incident à un canot à rames chaviré à la dérive... Dommage, c'était un bon début de roman.

Vendredi 30 octobre 1925

Aide de jeu AU-17 - Un sous-marin dans le Swan ?

L'éventreur du fleuve fait une nouvelle victime

L'Éventreur du Fleuve a encore frappé, et cette fois-ci, il a pris pour victime M. Parker Tewkesbury, co-directeur de l'étude de droit Smythe, Tewkesbury and Smythe. On a retrouvé son corps atrocement mutilé dans un enchevêtrement d'algues, sur la berge du fleuve, non loin de Kings Park, dans le Centre. Il semblerait qu'il ait été assassiné peu avant l'aube, alors qu'il revenait à pied chez lui après avoir travaillé toute la nuit à son cabinet.

Dimanche 1er novembre 1925

Aide de jeu AU-19 - L'éventreur du fleuve fait une nouvelle victime

LES VOLEURS CAPTURÉS

Des Noirs coupables de tapage nocturne dans les jardins
Leur arrestation pour ébriété et désordre sur la voie publique démasque les voleurs du Museum
Le Protectorat d'Australie-Occidentale consterné

Cinq Aborigènes arrêtés la nuit dernière pour ébriété et désordre sur la voie publique se sont vus inculper en outre de vol, vandalisme et violation de propriété avec effraction. Selon le rapport de police, ces hommes avaient été repérés par un jardinier, Arthur Stokes, aux environs de 23 h 30, dans les Royal Botanical Gardens. M. Stokes a déclaré que les indigènes se démenaient en dansant et en chantant, et qu'ils se trouvaient à divers stades de déshabillage.

Lorsque la police arriva sur les lieux, il ne restait aucune trace d'alcool, mais le comportement des Aborigènes attestait sans équivoque l'absorption de boissons fortes. Certains d'entre eux résistèrent lors de leur arrestation. Une fouille révéla que ces hommes détenaient les objets volés au National Museum le 27 octobre.

Ces Aborigènes sont actuellement détenus au commissariat de St. Kilda ; ils seront présentés devant le tribunal dans quelques jours. Personne n'est venu plaider en leur faveur, et leur caution a été fixée à 10 livres chacun. Selon les termes de l'Aboriginal Protection Act, ces hommes risquent une sentence maximale de six années de prison. Le Protecteur des Aborigènes pour l'Australie-Occidentale a déclaré pour leur défense que quatre d'entre eux, venus de la Réserve de l'Australie du Sud, étaient encore fort jeunes et avaient probablement agi sous l'influence du cinquième, un homme plus âgé originaire d'Australie Occidentale.

Aide de jeu AU-18 - Les voleurs capturés

A la lisière des roselières marécageuses, on entend souvent retentir un sourd mugissement — plus caverneux et plus fort de nuit que de jour. C'est lui assurément qui a donné naissance au mythe du Bunyip ; il est en réalité poussé par un oiseau, bien réel celui-là : le butor.

Entrefilet du journal
The Argus du 23 juin 1894

Aide de Jeu AU-22 - Article du « The Argus »

Extrait de
Un voyage aux antipodes, avec quelques souvenirs ramenés d'un séjour en Australie

« Ils l'appelaient Noocoonah ; Elle était gigantesque. Son front dépassait largement la cime des Gommiers qu'elle arrachait pour les fracasser sur les rochers saillants. Les indigènes de Port Philip affirmaient que la créature rôdait dans les forêts à la recherche de proies humaines. »

La tête de tibia de 25 centimètres de diamètre découverte hier à Point Cook (Port Phillip) apporte une preuve supplémentaire de l'existence de la créature légendaire. Pourtant, les Abos qui ont vu l'étrange fossile ont affirmé qu'il s'agissait d'un os de Bunyip. Hasard ou confusion dans les légendes locales ou les deux créatures australiennes seraient-elles les mêmes ?

Aide de Jeu ADJ-AU-20 - Extrait de « *Un voyage aux antipodes...* »

Extrait de
« Vie & aventures de William North »

Après mon évasion, j'ai vécu pendant trente-deux ans parmi les Noirs du district de Geelong. A plusieurs reprises, j'ai aperçu une créature de la taille d'un grand veau, dont le dos gris était couvert de plumes.

Malheureusement, je n'ai jamais pu m'approcher davantage, mais tout laisse croire qu'il s'agissait d'un Bunyip. En effet, quelques jours plus tard, un pêcheur a été porté disparu. J'imagine que l'une de ces créatures est responsable de son enlèvement car le lagon grouillait d'anguilles, ce qui, pour les Abos de la région, indique indubitablement la présence de Bunyips.

Aide de Jeu AU-21 - Extrait de « *Vie & aventures de William North* »

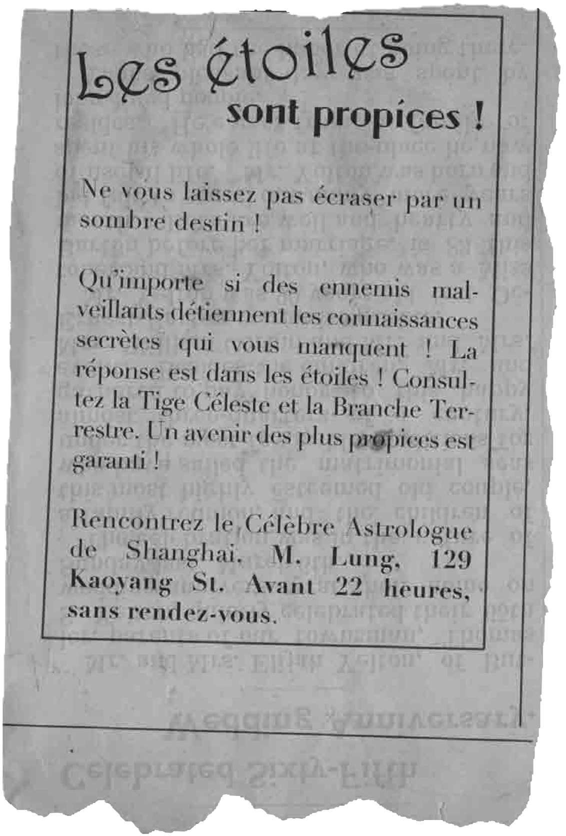
C'est dur pour nous, mais c'est encore plus dur pour les Canadiens, qui se font pilonner jusqu'à ce qu'il n'y ait plus que de la bouillie. Il pleut à torrents, une pluie mêlée de neige. Vu trois cas de pieds gelés aujourd'hui parmi mes hommes... Vu hier un soldat du 16° Austr. Sa jambe gauche est bleu-vert à partir du genou. La chair est bizarrement nacrée. Il dit qu'il a vu pire. Qu'il ne sent rien. Il y a tant de boue que plusieurs hommes se sont noyés dedans. Les obus ne servent à rien, qu'à rendre le terrain impraticable. Les mitrailleuses et les fusils sont grippés, nous ne savons jamais s'ils ne vont pas éclater

Même les tanks sont coincés. Pas d'avions. On ne peut jamais se réchauffer, ou se sécher. Il y a toujours la menace des gaz. On ne peut jamais creuser de tranchées assez profondes pour se protéger efficacement : trop de glissements de boue... Et puis on se bat sur de vieux terrains...

Passé un petit cours d'eau aujourd'hui, à moitié obstrué par la glace et par la vase. J'ai baissé les yeux quand mon pied a glissé, et j'ai vu le mort juste sous la surface de l'eau le mort juste sous la surface de l'eau le mort juste sous la surface de l'eau le mort juste sous la surface de l'eau le mort.

Livret 7

Chapitre chinois



Les étoiles sont propices !

Ne vous laissez pas écraser par un sombre destin !

Qu'importe si des ennemis malveillants détiennent les connaissances secrètes qui vous manquent ! La réponse est dans les étoiles ! Consultez la Tige Céleste et la Branche Terrestre. Un avenir des plus propices est garanti !

Rencontrez le Célèbre Astrologue de Shanghai, M. Lung, 129 Kaoyang St. Avant 22 heures, sans rendez-vous.

Aide de Jeu SH-04 - Encart publicitaire d'un astrologue

Ce qu'il faut retenir du témoignage de Jack Brady :

- Brady a raconté toute l'histoire à Jackson Elias.
- Carlyle a délibérément détruit l'œil de Lumière et de Ténèbres de la Pyramide Rouge à Dhashûr.
- L'œil de Lumière et de Ténèbres protégeait des serviteurs du Mal.
- Carlyle, Penhew, Huston et Masters ont disparu dans la Pyramide Inclinée pour en ressortir « changés ».
- Les terrassiers ont été sacrifiés à d'ignobles créatures sorties du désert.
- Brady s'enfuit de Nairobi avec Carlyle. Il laisse ce dernier dans un asile à Hong Kong et gagne ensuite Shanghai.
- À Nairobi, Penhew, Huston et Masters ne figuraient pas parmi les victimes du massacre de l'expédition.
- Sir Aubrey Penhew - propriétaire de la Dame Noire - est à Shanghai.

Aide de Jeu SH-02A

« Je m'appelle Jack Brady. Vous me cherchiez, je crois. Eh bien, j'ai un peu de temps et vous avez quelques questions à me poser. À ce que j'ai compris, vous n'avez jamais pu parler à Jackson Elias. Peu importe, je vais tout vous expliquer et vous pourrez me poser vos questions ensuite. »

« Pour ce que j'en sais, on est tous dans une sale affaire. Plus j'en apprends, plus j'ai la trouille. Quand j'ai vendu la mèche à Jackson Elias, j'espérais que les gens liraient son livre et feraient quelque chose contre ce culte. Désolé que ça se soit mal terminé pour lui – c'était un ami à vous ? Enfin, je l'avais prévenu, et sans rien lui cacher. Je vous préviens donc aussi, les gars : le culte ne plaisante pas. Mais des durs comme vous le savent peut-être déjà.» /// (Il rit.)

« Bon, dès le départ, j'avais senti que la négresse de Roger n'amenait rien de bon. C'était vraiment une garce et elle le menait par le bout du nez. Il devait bien se rendre compte aussi qu'elle ne lui apportait rien de bon car plus il la voyait et plus il faisait ces cauchemars de cinglé. Quand il a voulu partir en Égypte, j'ai cru que c'était une bonne chose : il ne la verrait plus et tout redeviendrait normal. C'était un ami et il m'avait sauvé la peau. »

« Au début, j'ai cru que tout irait bien. À Londres, c'était très chouette. C'est au Caire que Roger a recommencé avec ces rêves où il rencontrait un dieu et d'autres foutaises. Mais il ne buvait plus, la fille n'était plus là et les gentlemen qu'avait emmenés Roger se montraient encore plus cinglés que lui. Là, je m'suis dit que le temps se gâtait vraiment. »

« Roger passait tout son temps avec les vieilleries de Faraz Najir et il ne s'arrangeait pas. Il y avait un buste en pierre noire qu'il regardait comme un zombie pendant des heures. Il y avait aussi une carte qu'il étudiait encore et encore, à croire que c'était une jolie pépée. Il a commencé à me raconter qu'il pourrait rencontrer le dieu dès qu'il aurait brisé l'Œil et ouvert le chemin. »

« Ce maudit Docteur Huston aurait dû essayer de le calmer mais, au contraire, il l'encourageait. Alors, au cours de notre première nuit à Dhashûr, Roger s'est faufilé hors du camp et il a escaladé la Pyramide Rouge. Vous n'avez jamais grimpé en haut d'une pyramide ? C'est sacrement raide et Roger filait sur ce tas de roc comme un vrai singe. Jamais un coup d'œil en arrière, jamais une hésitation, c'est là que j'ai compris que le pauvre bougre était complètement fou. Mais je l'ai suivi. » /// (Il rit de nouveau.) /// « J'étais fou moi aussi. »

« Sur les deux premiers tiers de la Pyramide Rouge, il faut escalader d'énormes blocs de pierre les uns après les autres. On dirait que des gamins se sont amusés à empiler à la va-vite des milliers de blocs géants. Les bâtisseurs des pyramides avaient lissé ce chaos d'une jolie couverture bien plane. Mais plus tard les gens ont volé les pierres de la couverture, toute la partie basse en tout cas ; les pierres du sommet étaient trop difficiles à atteindre et elles sont encore là. Mais Roger a aussi franchi ce dernier tiers comme l'éclair. Moi j'étais toujours derrière et j'avais les yeux qui me sortaient de la tête : les prises étaient vraiment rares et je n'avais pas du tout envie de dégringoler toute cette maudite pyramide. »

« Il y a une petite plate-forme au sommet de la pyramide. Quand Roger a été dessus, il a enfilé une espèce de tunique et commencé à faire des bruits bizarres, de vrais piaillements de dingue. Puis il y a eu cette explosion, une belle, avec toutes sortes d'échos bizarres et hurlements, et un grand éclair rouge. J'ai arrêté de bouger pendant un moment pour être sûr que ce soit fini. Et Roger est venu me voir. Il m'a dit : « L'Œil est parti, Jack. Maintenant, nous pouvons devenir des dieux. »

« Bon, ce que disait Roger, je m'en méfiais, vous comprenez, mais à côté de lui, un morceau de pierre avait été arraché et ça semblait tout frais. Lorsque j'y suis retourné le lendemain, le trou s'était rempli, à croire que la pyramide s'était réparée toute seule. Mais en bas de la pyramide, j'ai trouvé un morceau de rocher qui correspondait au trou et qui portait un signe. » /// (Brady dessine sommairement un signe mystérieux ; c'est le symbole étrange dessiné en gris clair dans l'angle supérieur droit de ce document.) /// « Maintenant, je sais ce qui s'est passé : la magie du symbole nous protégeait des serviteurs du Mal et Roger l'a délibérément détruit. »

« Deux jours plus tard, toute la bande – Penhew, Roger, Huston et Patty – m'a faussé compagnie. Ils ont disparu dans la Pyramide Inclinée. Certains des boys sont allés les chercher et ils sont ressortis de la pyramide en hurlant qu'elle avait mangé nos éminents scientifiques. Horreur, malheur : tous les terrassiers ont commencé à décamper. Tout le site de fouille s'est retrouvé désert en moins de cinq minutes. Il ne restait plus que moi. Bien sûr, je suis entré dans la pyramide et, comme de juste, il n'y avait plus personne à l'intérieur. J'étais inquiet. »

« Bien plus tard, tous les disparus sont pourtant ressortis de la pyramide. D'après Roger, ils étaient allés en Égypte, la vraie Égypte, celle des Pharaons. Et ce n'était pas la plus insensée de ses élucubrations. Penhew avait rajeuni de cinq ans au moins. Patty et Huston avaient eux aussi changés. Personne ne voulait rien m'expliquer et tout le monde se fichait qu'il soit devenu presque impossible d'engager des terrassiers. »

« Après cela, lorsque je me réveillais la nuit, je les entendais parler dans un jargon à vous donner la chair de poule ; rien que j'ai jamais entendu. Puis, une nuit, Roger m'a dit qu'il allait me montrer quels pouvoirs ils avaient appris. Nous sommes partis dans le désert avec quelques Arabes. Tout le monde vociférait des mots et des chants étranges et Penhew battait le tambour acheté à Najir. Des créatures sont sorties du sol ; elles se sont mises à dévorer les Arabes et Roger et les autres ont éclaté de rire. Je n'ai pas demandé mon reste et j'ai filé en hurlant. Roger m'a retrouvé le lendemain et m'a prévenu qu'il fallait que je change d'attitude. Je savais ce que je devais au gamin, et je ne voulais pas le laisser tomber, mais après ça, j'ai commencé à me creuser sérieusement les méninges. »

« Ensuite nous sommes partis pour le Kenya et Roger m'a mis au parfum pendant le voyage. On avait trouvé un vrai dieu, disait-il, un qui dirigerait la Terre, et nous avec lui puisque nous étions ses élus. Le dieu nous avait choisis pour ouvrir la voie de son retour. Ce qu'il racontait – et ce que j'avais vu – commençait à tenir debout et je l'ai écouté très attentivement. Penhew rajeunissait et se ragaillardissait de semaine en semaine. Patty était très malade. On allait quitter Nairobi pour un trou paumé dans la montagne où il n'y avait ni rivière ni chemin de fer ni télégraphe ni police ni personne qui puisse m'aider. J'ai compris que Jack Brady ne vivrait pas très longtemps là-bas et j'ai pris mes dispositions. Pendant notre dernière nuit à Nairobi, j'ai drogué Roger, piqué la caisse (tout le fric était à lui de toute façon), et je nous ai embarqués en douce sur le premier wagon de marchandises en partance pour Mombasa. »

« J'ai appris plus tard que j'avais deviné juste. Les journaux ont dit que beaucoup de gens avaient été tués – mais Penhew, Huston et Patty n'étaient pas du nombre. »

« Enfin, pour nous tout s'est passé sans anicroche – c'est généralement le cas quand on n'est pas difficile et qu'on a les poches pleines. À Mombasa, on a débarqué avant la digue et trouvé un pêcheur qui voulait bien nous emmener à Zanzibar pour quelques dollars. Ensuite on a voyagé sur un caboteur marchand jusqu'à Durban. Là, on a teint nos cheveux et trouvé des vêtements plus convenables avant d'embarquer pour Perth. »

« Dans le train pour Mombasa, Roger avait réussi à dormir et, à son réveil, c'était un autre homme. Coupé de l'influence des autres, il redevenait lui-même, je crois. Je lui ai dit qu'on avait pas mal d'ennuis et qu'il fallait qu'on se cache. Je lui ai rappelé les Arabes tués en Égypte, les histoires de dieu et le reste. Il s'en souvenait tout à fait, mais on aurait dit qu'il n'arrivait pas à trouver cela important. Il comprenait quand même la situation, ceci dit. Mais au bout d'une semaine, ses cauchemars ont repris de plus belle et, là, il a touché le fond. Il commençait à comprendre certaines des choses qu'il avait faites. »

« Quand j'étais dans les Marines, j'étais stationné à Shanghai et je m'étais fait pas mal d'amis là-bas. Mais quand nous avons débarqué à Hong Kong, j'ai compris que Roger n'irait pas plus loin. Il hurlait après les ombres et tout ce qui bougeait. Alors je l'ai installé sur place dans un asile – ce qui a coûté presque tout l'argent qui restait – puis je suis parti pour Shanghai. Roger mis à part, j'étais bien certain de ne jamais revoir aucun des membres de cette maudite expédition. »

« Et j'ai continué de le croire jusqu'au jour où, en observant le port à la jumelle, j'ai vu Sir Aubrey Penhew qui se prélassait sur le pont de la Dame Noire. »

~ Comptes 1924/1925 ~

DATE	QUANTITÉ	MARCHANDISES	N°	DÉPART
8/1/24	1	objet d'art (52x31x29cm)	1924539	–
12/1/24	2	objets d'art	1924589	–
12/1/24	1	écrit	1924628	–
14/1/24	1	objet d'art (2×3 cm)	1924670	–
18/1/24	1	objets d'art (5×9 cm)	1924719	–
19/1/24	1	objet d'art (11×20 cm)	1924795	–
21/1/24	1	objet d'art	1924874	–
28/1/24	1	objet d'art (24×7 cm)	1924905	–
19/2/24	1	écrit	1924967	–
22/2/24	1	objet d'art (26x44x15 cm)	19241009	–
3/3/24	1	objet d'art (4×8 cm)		Omar Shakti, Gezira Mohammed – Égypte
7/3/24	1	objet d'art	19241129	–
27/3/24	1	objet d'art		Omar Shakti, Gezira Mohammed – Égypte
1/4/24	1	objet d'art (2×1 cm)		fondation Penhew, Tottenham Crt rd Bloomsbury Londres – Royaume Uni
4/4/24	1	objet d'art (69x44x10 cm)	19241353	–
4/4/24	1	écrit	19241417	–
15/4/24	1	objet d'art (28x49x47 cm)		Omar Shakti, Gezira Mohammed – Égypte
16/4/24	1	objet d'art		fondation Penhew, Tottenham Crt rd Bloomsbury Londres – Royaume Uni
17/4/24	2	objets d'art	19241590	–
21/4/24	1	objet d'art (24×16 cm)	19241668	–
24/4/24	1	objet d'art (13×19 cm)		fondation Penhew, Tottenham Crt rd. Bloomsbury Londres – Royaume Uni
12/5/24	2	caisses d'équipements d'extraction	19241809	–
24/5/24	1	objet d'art (85x43x40 cm)	19241838	–
24/5/24	1	caisse d'équipement minier	19241891	–

ARRIVÉE	NOTE
Ahja Singh nie, Bassin Kilindini Mombasa – Kenya	
Fondation Penhew, Tottenham Court road – Bloomsbury Londres – Royaume Uni	Caisse ouverte – contrôle douanier R.A.S.
Pr. Noberto Cortes, Rua Rivadavia Correia 57, Gamboa, Rio de Janeiro – Brésil	Contacter P. à propos du télégramme
Ahja Singh nie, Bassin Kilindini Mombasa – Kenya	
Ahja Singh nie, Bassin Kilindini Mombasa – Kenya	
Ahja Singh nie, Bassin Kilindini Mombasa – Kenya	
Fondation Penhew, Tottenham Court road – Bloomsbury Londres – Royaume Uni	
Fondation Penhew, Tottenham Court road – Bloomsbury Londres – Royaume Uni	
Yurisa Sugahara, 76 Toranomon, Minato-Ku, Tokyo – Japon	
Ahja Singh nie, Bassin Kilindini Mombasa – Kenya	
–	Caisse endommagée, marchandise ok
Ahja Singh nie, Bassin Kilindini Mombasa – Kenya	
–	
–	
Fondation Penhew, Tottenham Court road – Bloomsbury Londres – Royaume Uni	
Pr. Noberto Cortes, Rua Rivadavia Correia 57, Gamboa, Rio de Janeiro – Brésil	
–	
–	Débarquer du Vent d'Ivoire
Fondation Penhew, Tottenham Court road – Bloomsbury Londres – Royaume Uni	Remettre au Capitaine Torvak avant appareillage
Fondation Penhew, Tottenham Court road – Bloomsbury Londres – Royaume Uni	
–	
Magasin Mortimer Wycroft, Cuncudgerie, Australie	
Fondation Penhew, Tottenham Court road – Bloomsbury Londres – Royaume Uni	
Magasin Mortimer Wycroft, Cuncudgerie, Australie	Vu avec Torvak

29/5/24	3	objets d'art (87x83x63 cm)	19241928	-
31/5/24	3	objets d'art	19241980	-
3/6/24	1	objet d'art (1×1 cm)	19242049	-
11/6/24	1	objet d'art (115x121x69 cm)	19242102	-
12/6/24	5 2	objets d'art (24×11 cm)	19242155	-
13/6/24	1	objet d'art (23×7 cm)	19242208	-
16/6/24	1	objet d'art (1×3 cm)	19242259	-
20/6/24	2	objets d'art	19242347	-
21/6/24	1	objet d'art (14×14 cm)	19242402	-
23/6/24	1	objet d'art	19242478	-
24/6/24	1	objet d'art (17×17 cm)	19242523	-
30/6/24	1	objet d'art (10×16 cm)	19242609	-
2/7/24	1	objet d'art (21×8 cm)		Omar Shakti, Gezira Mohammed - Égypte
10/7/24	1	caisse d'équipement minier	19242699	-
14/7/24	1	objet d'art		Omar Shakti, Gezira Mohammed - Égypte
14/7/24	1	objet d'art (10×9 cm)	19242782	-
14/7/24	1	objet d'art	19242856	-
19/7/24	1	objet d'art (18×17 cm)		fondation Penhew, Tottenham Crt rd Bloomsbury Londres - Royaume Uni
25/7/24	1	objet d'art	19242919	-
30/7/24	1	objet d'art		fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury Londres - Royaume Uni
30/7/24	4	Objet d'art		Omar Shakti, Gezira Mohammed - Égypte
1/8/24	1	objet d'art (17×14 cm)	19242974	-
2/8/24	3	objets d'art (3×1 cm)		Ahja Singh cie, Bassin Kilindini Mombasa - Kenya
11/8/24	1	objet d'art	19243099	-
23/8/24	1	caisse d'équipement minier	19243185	-

Fondation Penhew, Tottenham Court road - Bloomsbury Londres - Royaume Uni	
Ahja Singh nje, Bassin Kilindini Mombasa - Kenya	
Ahja Singh nje, Bassin Kilindini Mombasa - Kenya	
Ahja Singh nje, Bassin Kilindini Mombasa - Kenya	
Magasin Mortimer Wyroft, Cuncudgerie, Australie	
Fondation Penhew, Tottenham Court road - Bloomsbury Londres - Royaume Uni	
Fondation Penhew, Tottenham Court road - Bloomsbury Londres - Royaume Uni	
Fondation Penhew, Tottenham Court road - Bloomsbury Londres - Royaume Uni	
Ahja Singh nje, Bassin Kilindini Mombasa - Kenya	Marchandise endommagée
Fondation Penhew, Tottenham Court road - Bloomsbury Londres - Royaume Uni	
Ahja Singh nje, Bassin Kilindini Mombasa - Kenya	
Magasin Mortimer Wyroft, Cuncudgerie, Australie	
-	
Magasin Mortimer Wyroft, Cuncudgerie, Australie	
-	Marchandise légèrement endommagée
Ahja Singh nje, Bassin Kilindini Mombasa - Kenya	
Fondation Penhew, Tottenham Court road - Bloomsbury Londres - Royaume Uni	
-	
Sir Clifford Sheffield, 22 60 Paraite Road, New Plymouth - Nouvelle Zélande	
-	M. Torvak livrera l'objet en canot à entrepôt rive Nord
-	Un objet cassé pendant transport, voir avec S.
Fondation Penhew, Tottenham Court road - Bloomsbury Londres - Royaume Uni	Exiger voyage dans cabine de M. Torvak
-	
Fondation Penhew, Tottenham Court road - Bloomsbury Londres - Royaume Uni	
Magasin Mortimer Wyroft, Cuncudgerie, Australie	

6/9/24	1	objet d'art	19243192	–
6/9/24	1	objet d'art (183 cm)	19243213	–
16/9/24	2	objets d'art (84x40x39 cm)	19243225	–
1/10/24	2	objets d'art		Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. Bloomsbury Londres – Royaume Uni
4/10/24	1	objet d'art (26x26x35 cm)	19243397	–
14/10/24	1	écrit (12×8 cm)		Omar Shakti, Gezira Mohammed – Égypte
20/10/24	1	objet d'art (17×18 cm)	19243459	–
20/11/24	1	objet d'art	19243617	–
20/11/24	1	caisse d'équipement d'extraction	19243673	–
22/11/24	2	objets d'art (3×1 cm)	19243728	–
26/11/24	3	écrits (12×15 cm)		Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. Bloomsbury Londres – Royaume Uni
28/11/24	1	objet d'art (1×3 cm)	19243822	–
2/12/24	1	objet d'art (17×15 cm)	19243887	–
8/12/24	1	écrit		Omar Shakti, Gezira Mohammed – Égypte
9/12/24	3	écrits	19244003	–
10/12/24	1	objet d'art	19244079	–
27/12/24	2	objets d'art (69x32x34cm)		Omar Shakti, Gezira Mohammed – Égypte
31/12/24	1	caisse d'équipement minier	19244226	–
5/1/25	1	objet d'art (15×7 cm)	1925380	–
12/1/25	2	écrits (23×5 cm)		Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. Bloomsbury Londres – Royaume Uni
15/1/25	1	objet d'art	19251581	–
	1	objet d'art		Cie Maritime Randolph, zone portuaire Darwin harbor Australie
	3	objet d'art		Ahja Singh nje, Bassin Kilindini Mombasa – Kenya

Omar Shakti, Gezira Mohammed – Égypte	
Omar Shakti, Gezira Mohammed – Égypte	Vérifier taille
Magasin Mortimer Wycroft, Cuncudgerie, Australie	
–	
Ahzia Singh nie, Bassin Kilindini Mombasa – Kenya	Marchandise légèrement endommagée
–	
fondation Penhew, Tottenham Court road – Bloomsbury Londres – Royaume Uni	
Ahzia Singh nie, Bassin Kilindini Mombasa – Kenya	
Magasin Mortimer Wycroft, Cuncudgerie, Australie	
Ahzia Singh nie, Bassin Kilindini Mombasa – Kenya	
–	Très précieux. Stanford les récupère sur VH
fondation Penhew, Tottenham Court road – Bloomsbury Londres – Royaume Uni	A charger sur VH.
Magasin Mortimer Wycroft, Cuncudgerie, Australie	
–	
Yurisa Sugahara, 76 Toranomon, Minato-Ku, Tokyo – Japon	
fondation Penhew, Tottenham Court road – Bloomsbury Londres – Royaume Uni	
–	fragile
Magasin Mortimer Wycroft, Cuncudgerie, Australie	
Ahzia Singh nie, Bassin Kilindini Mombasa – Kenya	
–	
Ahzia Singh nie, Bassin Kilindini Mombasa – Kenya	Vu avec Stanford
–	
–	

1	objet d'art		Cie Maritime Randolph, zone portuaire Darwin harbor Australie
1	objet d'art		fondation Penhew, Tottenham Crt rd. – Bloomsbury Londres – Royaume Uni
1	objet d'art (3×3 cm)		fondation Penhew, Tottenham Crt rd. Bloomsbury Londres – Royaume Uni
3	objets d'art (74x49x15 cm)		fondation Penhew, Tottenham Crt rd. – Bloomsbury Londres – Royaume Uni
1	objet d'art (38x27x35 cm)		fondation Penhew, Tottenham Crt rd. Bloomsbury Londres – Royaume Uni
1	objet d'art		–
1	objet d'art		Ahja Singh nje. Bassin Kilindini Mombasa – Kenya
1	objet d'art		fondation Penhew, Tottenham Crt rd. Bloomsbury Londres – Royaume Uni
2	écrits (22×12 cm)		Ahja Singh nje. Bassin Kilindini Mombasa – Kenya
1	objet d'art (60×21 cm)		–
1	objet d'art		–
1	objet d'art (148x61x45 cm)		–
1	écrit (22×12 cm)		Ahja Singh nje. Bassin Kilindini Mombasa – Kenya
1	objet d'art		–
2	objets d'art (3×3 cm)		–
2	objets d'art		Ahja Singh nje. Bassin Kilindini Mombasa – Kenya
1	objets d'art (broche)	–	Omar Shakti, Gezira Mohammed – Egypte

-

-

-

-

-

Ahia Singh nie. Bassin Kilindini Mombasa - Kenya

-

Ho fong Import. 15 Kagang st. Shanghai - Chine

-

Omar Shakti. Gezira Mohammed - Égypte

Ahia Singh nie. Bassin Kilindini Mombasa - Kenya

Ahia Singh nie. Bassin Kilindini Mombasa - Kenya

-

Ahia Singh nie. Bassin Kilindini Mombasa - Kenya

Ahia Singh nie. Bassin Kilindini Mombasa - Kenya

-

Ho-fong Imp. 15 Kagang st. Shanghai - Chine

Salut Pharaon des Ténèbres, Salut Nyarlathotep, Cthulhu fhtagn, Nyarlathotep th'ga, shamesh, shamesh, Nyarlathotep th'ga, Cthulhu fhtagn !

13 juin 1921 : J'entame enfin la tache qui m'est assignée par mon seigneur et maître le Pharaon Noir. Il m'a donné mes rêves, il m'a donné l'Egypte et je le paierai de ses faveurs en lui donnant le monde des hommes. Le pouvoir, la beauté, nul ne peut apprécier ce qu'il n'a pas connu. Je connais le pouvoir et la beauté, la beauté d'une vie entièrement vouée à mon seigneur...

30 août 1921 : Huston a enfin envoyé les plans. Complexes et fascinants. Il faudra un certain temps pour les comprendre et commencer la construction. On m'a promis la connaissance nécessaire et ma foi est grande...

7 septembre 1921 : Les premiers chargements sont arrivés. Nous sommes tous ravis. Les Profonds nous ont rejoints. Le travail commence.

15 janvier 1922 : La première phase est achevée. Les chargements se succèdent plus rapidement maintenant. Il me faudra bientôt commencer le travail sur la tete explosive.

8 avril 1923 : Les barres sont en place, mais il nous faut plus de connaissance. Huston nous est précieux. Je n'aurais jamais cru possible...

4 octobre 1923 : Le travail sur le systeme de guidage est arrête. Huston doit atteindre un niveau plus profond et cela prendra du temps. Notre Maître a promis de l'aider en envoyant un membre de la Grande Race. Comme j'ai hâte de parler à l'un d'entre eux...

19 janvier 1924 : Le travail a repris dans la joie. Le jour est proche...

29 septembre 1924 : Le missile est terminé mais l'ogive me déconcerte. Je dois prier aide et conseil. Ho Fong m'avertit que quelqu'un connaît nos plans. Ce misérable Carlyle est-il toujours vivant ? Notre Maître daignera-t-il m'en parler ?

11 février 1925 : Tout est prêt. Nous n'attendons plus que le Grand Jour, l'Heure de L'Ouverture du Grand Portail. Nul ne peut s'opposer à Sa volonté. Nyarlathotep th'ga, Cthulhu fhtagn !

Aide de Jeu SH-03 - Extrait du journal de Sir Aubrey Penhew

Le Club des navigateurs partiellement détruit

Le Club des Navigateurs s'est en partie effondré la nuit dernière. La façade sur le fleuve a subi d'importants dégâts, « plus de 8 000£ » selon les assureurs.
Il semble qu'aucune victime n'est à déplorer.
Selon un avis d'expert non confirmé, des infiltrations auraient miné la partie du quai où se dresse le célèbre club et provoqué son effondrement.
Des ivrognes assemblés sur la berge jurent avoir vu d'étranges créatures émerger du fleuve juste avant la catastrophe. Leurs élucubrations ont entrecoupé le dangereux travail de dégagement des décombres d'un moment de détente bienvenu.

Courrier de Shanghai

Aide de Jeu SH-05 - Brêve du Courrier de Shanghai

Incendie sur Ching-ling Road

Trois moines ont péri dans l'incendie d'un pavillon du Jardin des Nuages Pourpres d'Automne. Un brasero renversé serait à l'origine du sinistre.
Les victimes n'ont pas encore été officiellement identifiées, mais nous savons de source sûre qu'il s'agit de trois érudits respectés du T'ang, des Cinq Dynasties et de la littérature Sung, une énorme perte pour la culture chinoise.
Des témoins oculaires ont indiqué que ce feu nocturne a littéralement bondi d'un premier pavillon en flammes vers un second où les moines s'étaient réfugiés. « Un nuage de feu volait derrière eux », précise Liu Chen-dai, un résident de Brillant Poppy Lane.
On a vu un Européen quitter le jardin pendant l'incendie. La police requiert respectueusement son aide pour l'enquête à venir.

Deux Américains accompagnent Sir Aubrey : le jeune financier Roger Carlyle ainsi que le médecin Robert Huston. Le groupe s'enfoncera demain dans les terres pour un safari dans la région de Nairobi.

Courrier de Shanghai

Aide de Jeu SH-06 - Incendie sur Ching-ling Road - Courrier de Shanghai

Meurtres sur Lantern Street

La police nous informe que deux meurtres ont eu lieu au 88, Lantern Street, « après minuit » la nuit dernière. Les victimes ont été identifiées : Miss Reparita Wong, résidant à cette adresse, et M. Chin Hsi-chou, dont l'adresse est encore inconnue à l'heure où nous mettons sous presse.
L'inspecteur de police Chong souligne la violence exceptionnelle de ces meurtres.
Il adresse un appel à renseignements à tous ceux qui connaissaient Miss Wong ou M. Chin.
Même les habitués de Lantern Street, qui ne sont pourtant pas réputés pour leur sensibilité, ont été choqués par la cruauté de ces assassinats. Une des témoins était si perturbée qu'elle a décrit le tueur comme une chauve-souris géante.

Courrier de Shanghai

Aide de Jeu SH-07 - Meurtres sur Lantern Street - Courrier de Shanghai

Min, mon ami,

Je dois disparaître pour terminer le travail. Prépare tes sincères ; nous partons bientôt.

Te contacterai selon la procédure habituelle.

Aide de Jeu SH-08 - Quelques mots griffonnés

« De tous les signes qui gardent efficacement des infestations du Dieu Sombre, le plus puissant s'appelle l'Oeil de Lumière et de Ténèbres. Gravé dans la substance d'un lieu élevé, près des places hantées par le Mal mais à moins de trente lis de celles-ci, ce signe repousse les forces malfaisantes tant qu'il existe. L'Oeil doit être créé l'après-midi précédant un lever de pleine lune. Au lever de la lune, le sang de l'ignorance doit emplir la pupille de l'Oeil et l'emplir encore à chaque battement de tambour jusqu'au coucher de la lune. Quand le premier sang est donné, chantez les mots 'sa-ma, sa-ma, te-yo, sa-ma' et continuez jusqu'à ce que la lune se couche. Lorsque la lune se lève à nouveau, l'Oeil s'ouvre pour garder et protéger. Rassemblez les amis du Bien pour cette oeuvre de sagesse car un trop petit nombre ne peut qu'échouer. »

L'Oeil ineffable doit être façonné dans une des substances dures qu'offre la nature.
L'incomparable lumière de l'Oeil merveilleux transcende la souillure si toutes les présences mauvaises ont été détruites ou chassées.
Celui qui d'abord chantera doit être capable de créer le don du Signe des Anciens.
L'Oeil merveilleux ne doit pas s'éclairer là où rôdent les créatures ou entités maléfiques.
Un seul Oeil incorruptible peut garder un lieu.
Le sang dans la pupille de l'Oeil rédempteur doit être frais.
Tous ceux qui chantent doivent haïr le mal.

– Chou Teh



6e ÉDITION FRANÇAISE

Les Masques de Nyarlathotep

Errata

ÉDITIONS SANS-DÉTOUR

Tableau des pistes et indices chinois

Annule et remplace le tableau pages 34 et 35 du livret 7 - Chapitre chinois

Références ADJ	Origine
Pistes et indices new-yorkais	
ADJ-NY-03 Boîte d'allumettes	Chambre 410
ADJ-NY-04 Photographie d'un yacht (la Dame en Noir)	Chambre 410
ADJ-NY-11 Notes écrites par Jackson Elias à Nairobi	J. Kensington
Entretien J. Kensington	J. Kensington
Pistes et indices anglais	
Caisses de transport (statuettes de bronze, Cthulhu Bleu)	Fondation Penhew
Entrepôt de Chabout	Cargo Vent d'Ivoire
ADJ-LO-02 Extrait du registre de Gavigan	Maison Misr
Pistes et indices égyptiens	
ADJ-CA-04 Reçu anonyme glissé dans le registre d'expédition (lettre «AP»)	Demeure d'Omar Shakti
ADJ-CA-05 Extrait du livre de comptes d'Omar Shakti	Demeure d'Omar Shakti
Pyramide Inclinée : la carte Hémisphérique	Pyramide Inclinée
Pistes et indices kényans	-
ADJ-KE-01 Extrait du registre d'Ahja Singh	Ahja Singh (Mombasa)
ADJ-KE-02 Registre de Tandoor Singh (Nairobi)	Chez Tandoor Singh (Nairobi)
Entretien Nails Nelson	Nails Nelson
Pistes et indices australiens	-
ADJ-AU-02 Extrait du livre de comptes de la Compagnie Randolph	Cie Maritime Randolph (Darwin / Port Hedland)
Dieux de la Réalité	Manuscrit Huston
ADJ-AU-08 Lettre de Penhew	Bureau de Huston
Pistes et indices chinois	-
Bar du Tigre Trébuchant	Chambre 410
Entretien Fergus Chum	Bar du Tigre Trébuchant
Surveillance Ho Fong	Ho Fong
ADJ-SH-01 Extrait des registres du Ho Fong	Ho Fong Import
Demeure de Ho Fong	Demeure Ho Fong
Entrepôt de Ho Fong Import	Ho Fong Import
Poste centrale, facteur de l'entrepôt de Ho Fong	Poste centrale, Ho Fong Import
Entretien Choi Mei-ling	Choi Mei-ling
ADJ-SH-02 Témoignage de Jack Brady	Brady, McChum, Hsien
Dame Noire, Vent d'Ivoire	Capitainerie
ADJ-SH-03 Éléments pertinents du journal de Sir Aubrey Penhew	Île du Dragon Gris
ADJ-SH-04 L'étrange encart publicitaire d'un astrologue	Presse
ADJ-SH-05 Le Club des Navigateurs Partiellement Détruit	Presse
ADJ-SH-06 Incendie sur Chin-lang Road	Presse
ADJ-SH-07 Meurtres sur Lantern Street, « chauve-souris géante »	Presse
ADJ-SH-08 Quelques mots griffonnés	Chine Nouvelle
ADJ-SH-09 Passage concernant l'Œil de Lumière et de Ténèbres	Sept Livres Cryptiques de Hsan
Visite, questions, aide à la traduction	Musée de Shanghai
Entretien Mu Hsien	Mu Hsien
Entretien Chu Mi	Chu Mi
Entretien Isoge Taro	Bar du Tigre Trébuchant
Agents de Lin Tang-yu	Bar du Tigre Trébuchant
Entretien Lin Tang-yu	Lin Tang-yu
Entretien M. Lung	M. Lung



Mène à...	Importance
Bar du Tigre Trébuchant	Haute
Navire, la Dame Noire	Haute
Jack Brady, à Hong Kong	Haute
Télégramme d'Elias, de Hong Kong	Secondaire
Ho Fong, Shanghai	Secondaire
Livraisons à Ho Fong Import, Shanghai via le Vent d'Ivoire	Secondaire
Nombreuses livraisons à Ho Fong Import, Chabout, Vent d'Ivoire	Haute
Scarabée, Ho Fong, Aubrey Penhew	Haute
Artefacts égyptiens envoyés à Ho Fong Import, Vent d'Ivoire	Haute
Chine Orientale	Haute
Livraisons à Ho Fong Import	Haute
Livraisons à Ho Fong Import	Secondaire
Jack Brady, à Hong Kong	Secondaire
Livraisons à Ho Fong Import	Haute
Île du Dragon Gris	Haute
Aubrey Penhew	Haute
Fergus Chum	Haute
Jack Brady, Ho Fong et l'Ordre de la Femme Boursouflée, île du Dragon Gris, Dame Noire	Haute
Domicile, entrepôt Ho Fong Import, yacht	Haute
Londres : Fondation Penhew, Vent d'Ivoire ; Égypte : Livraisons à Omar Shakti ; Kenya : Livraisons à Ahja Singh (Mombasa) ; Australie : Équipement minier de Mortimer Wycroft (Cuncudgerie) ; Shanghai : Chabout, Vent d'Ivoire	Haute
Carl Stanford, La Femme Boursouflée, Choi Mei-ling	Secondaire
Fusée de Sir Aubrey Penhew et des adresses suspectes	Haute
Courrier adressé à Alfred Penhurst, à bord de la Dame Noire mais adressé au bon soin de Ho Fong Import	Secondaire
Mu Hsien, cache de Jack Brady	Secondaire
Shanghai : Rôle de l'expédition Carlyle, Sir Aubrey, ouverture du portail, Mei-ling, Ho Fong etc. ; Australie ; Huston en Australie	Haute
Île du Dragon Gris, Capitaine J. Savoyard, Ho Fong Import	Secondaire
Ouverture du portail	Haute
M. Lung sur Kaoyang Street	Facultatif
Influence du Mythe, Jack Brady	Facultatif
Jack Brady	Facultatif
Choi Mei-ling, Jack Brady	Facultatif
Chu Mi, projet de Brady	Secondaire
Explications sur l'Œil de Lumière et de Ténèbres	Facultatif
Mu Hsien	Haute
Chu Min, Jack Brady, Ordre de la Femme Boursouflée	Haute
Entrepôt d'Action Sincère, projets et localisation de Brady	Haute
Informations diverses, Chine Nouvelle, Jack Brady, aide de la Marine Impériale Japonaise	Secondaire
Cherchent Jack Brady et son ouvrage du Mythe ; entretien éventuel avec M. Lin	Secondaire
Nyarlathotep, Femme Boursouflée, Île du Dragon Gris, Ho Fong, Carl Stanford, puissante arme secrète, Jack Brady en vie	Secondaire
L'Armoire à Démons de Mister Lung	Facultatif

Annexes

Annule et remplace l'aide de jeu NY-24 dans le Livret 2 - chapitre américain page 59 et dans le Livret 8 - annexes et documents à distribuer.

Double meurtre pour Sacriface !

Ce matin, la police a retrouvé deux corps flottant sur les rives de l'Hudson. L'homme (blanc) et la femme (noire) n'ont pu être identifiés en raison des dégâts causés par l'eau. Leur mort est estimée à près de deux jours.
Seule certitude, Ô combien macabre, tous deux sont des victimes de Scariface ; les symboles sataniques gravés sur leurs fronts ne laissent aucun doute.
Nous invitons les habitants à signaler toute disparition suspecte.

New York Pillar/Riposte, 16 Juin 1924

Annexe 5 :
Guide de survie pour les investigateurs

Manuel de campagne de la Theron Marks Society

Une compilation d'André Stalin

A propos de l'auteur

Andre Stalin est né en 1900 à Saint Petersbourg et est le fils dépossédé d'un membre de la petite noblesse russe. Il fut officier dans la cavalerie et combattit aux côtés des Russes blancs lors de la guerre civile. Il se rendit à Boston après la révolution et se lia d'amitié avec Theron Marks, et voyagea à de nombreuses reprises en Europe, Amérique du Sud, Moyen-Orient et, si l'on en croit ses mémoires, dans bien d'autres lieux plus mystérieux encore. Ce manuscrit a été retrouvé parmi ses affaires après sa mort en 1925. Les causes de son décès n'ont pas encore été découvertes.

Prospero Press

Avant-propos

On sait peu de chose sur Theron Marks avant son apparition à Arkham dans le Massachusetts au début des années 1920 ; en quelques années à peine, avec l'aide de quelques compagnons de confiance, cet homme fit d'un groupe d'investigateurs de l'occulte peu impliqués et sans grandes ressources une organisation pouvant s'enorgueillir de la présence de chasseurs du Mythe tels que Joshua Leng (mort en 1923), Jonathan Harker Jr. (mort en 1923), Ambrose Hunt (mort en 1923), Virgil Hector Hades (mort en 1924), August Rath (mort en 1924), Dmitri Katliya (mort en 1924) et Frank Glup (mort en 1924).

Nous combattîmes ensemble au cours des Années 20, guidés par Theron lui-même et sous l'égide de la Theron Marks Society, pourchassant et exterminant les phénomènes cthulhoïdes quel que soit l'endroit où ils se trouvaient. La plupart des membres d'origine de la société ont été tués ou ont pris leur retraite à la Maison de repos Theron Marks pour investigateurs à faible santé mentale. En dépit de ces pertes, la société continue d'œuvrer aujourd'hui, car il est indispensable de rester sur le qui-vive vis-à-vis de ceux qui voudraient nous détruire et prendre possession de notre monde.

En transmettant la sagesse de Theron Marks, mon but est d'offrir des informations aux investigateurs œuvrant dans un même esprit, et de leur apporter des stratégies pouvant les aider à faire la différence entre une enquête bénéfique et la mort ou la folie. Le Manuel de campagne de Theron Marks contient des observations pratiques et des conseils utiles concernant les armes, le personnel, l'équipement, les procédures d'investigation standards ainsi que des tactiques pouvant convenir à toutes ces situations auxquelles les investigateurs de l'inconnu peuvent être confrontés.

Joyeuse chasse,
Andre Stalin
Arkham, 1924

Stratégie

« Fuyez, pauvres fous, fuyez ! »
- Theron Marks

Une enquête portant sur un phénomène cthulhoïde nécessite une approche en deux temps : tout d'abord, une investigation portant sur l'environnement du phénomène (une phase de recherche d'informations) ; ensuite, une recherche principale sur la cible. Il est indispensable de trouver le plus grand nombre d'informations possibles sur un phénomène avant de l'affronter. La méthode usuelle de Theron Mark était de diviser l'équipe : avec Frank Glup ou August Rath, je me voyais généralement confier la mission de couvrir toutes les bibliothèques, archives municipales ou journalistiques, témoins et autres lieux et personnes où des informations générales pouvaient être débusquées. Ce n'était qu'une fois l'environnement soigneusement épluché qu'une visite sécurisée sur le lieu même de la menace cthulhoïde pouvait être envisagée. Une fois sur site, il restait cependant nécessaire de continuer d'examiner les alentours à la rechercher d'indices. Une analyse plus détaillée des procédures permettant de mener une investigation solide sur l'environnement se trouve un peu plus loin, dans la section appelée « Procédures d'investigation ».

Une fois arrivé sur les lieux de l'activité cthulhoïde, la mission principale est de rester en vie et sain d'esprit. Dès lors que cet objectif reste assuré, les investigateurs doivent comprendre aussi rapidement et prudemment que possible la nature du phénomène. Pour y arriver, il est généralement nécessaire de triompher de menaces et d'obstacles de nature moins dangereuse. D'après mon expérience, les créatures humanoïdes provenant des profondeurs et les adorateurs humains sont souvent les gardiens d'informations secrètes ou de menaces de plus grande ampleur. Les investigateurs doivent souvent survivre à des combats contre ces menaces secondaires pour pouvoir apprendre le secret du véritable danger. La section intitulée « Procédures tactiques » traite en détail des méthodes permettant de gérer de telles menaces.

Une fois pénétré le cœur (ou un autre organe) du phénomène et une fois confrontés à ce dernier, les investigateurs doivent faire un choix entre attaquer, ou bien fuir si l'horreur est trop terrible pour pouvoir être affrontée sans y perdre la vie et la santé mentale. L'attaque est recommandée si les investigateurs ont la puissance nécessaire pour vaincre l'opposition et accomplir leur objectif (que ce dernier soit de triompher de la chose blasphématoire ou de découvrir des informations). Dans tous les cas, notre expérience montre qu'il est souvent indispensable d'envisager qu'à la fin d'une mission au moins un membre de l'équipe d'investigation ait perdu la vie ou la santé mentale (ou pire). L'existence d'un investigateur est souvent courte, mais toujours excitante.

Connaissez votre ennemi. Trouvez le plus d'informations possible sur les divinités impies et leurs séides. Une excellente source se trouve être les écrits de l'auteur contemporain Howard Phillips Lovecraft. Ses rapports concernant les activités cthulhoïdes, habilement déguisés sous forme de fictions, contiennent quantité de données importantes sur Cthulhu et bien d'autres horreurs.

Un investigateur bien préparé s'arme de bons amis, d'un équipement adéquat et d'une solide paire de chaussures de course.

Personnel

« Frank Glup était un des meilleurs tueurs de sa génération. La liste de ses meurtres se lit comme un index du Necronomicon. »
- Theron Marks

Lorsque Theron Marks m'engagea pour la première fois pour enquêter sur les activités cthulhoïdes, ses équipes étaient essentiellement formées d'individus plutôt polyvalents. Notre expérience augmentant nous découvrîmes que les équipes connaissant le plus de succès étaient celles comprenant des spécialistes aidés de « remplaçants » (des investigateurs non-actifs étudiant afin de pouvoir plus tard participer de façon plus directe). Aujourd'hui, la société possède toute une « réserve » (façon de parler) d'investigateurs dans laquelle puiser.
Le groupe de terrain idéal est composé d'un spécialiste des langues/d'un magicien, d'un expert en démolition/d'un tireur, d'un mécanicien/d'un deuxième amateur d'armes et d'un docteur/d'un académicien/d'un spécialiste de la communication. Vous trouverez ci-dessous diverses suggestions, basées sur notre expérience et réparties selon les catégories d'expertise que toute équipe d'investigateur devrait intégrer sous une combinaison ou une autre :

Chaque équipier devrait savoir ce qu'il est censé faire dans chaque situation. Parlez-en entre vous.

Combattants : le but de toute investigation devrait être de découvrir des informations, des livres, des objets, des lettres et des machinations pouvant ensuite être utilisés pour arrêter les noires divinités et les humains qui les aident. Hélas, la plupart de ces informations, livres et autres sont bien gardés. La tâche d'un combattant ou d'un tacticien est de permettre à ses compagnons d'atteindre leur objectif et de s'en sortir avec ce qu'ils étaient venus chercher. En général, les ex-militaires constituent les meilleures recrues potentielles pour ce genre de travail en raison de leur expérience des armes, des outils de destruction et de la stratégie. Avec une bonne couverture et des relations bien placées, un tacticien pourrait même réussir à fournir aux autorités une raison plausible au fait que son groupe se promène armé jusqu'aux dents d'engins automatiques et d'explosifs. Prenez des combattants dotés d'une santé mentale exceptionnelle - ils en auront besoin. L'homme possédant toutes les armes est la dernière personne dans un groupe d'investigateurs que vous voulez voir devenir enragé.

Spécialistes des langues : toute équipe a besoin d'une personne comprenant le latin, l'arabe et les hiéroglyphes égyptiens. (& grec !) Il sera également nécessaire que quelqu'un parle des langues européennes modernes telles que l'allemand, le français, l'italien et l'espagnol. Les autres langues sont utilisées suffisamment rarement pour qu'une visite à l'université suffise à obtenir une traduction correcte - à moins que l'équipe n'ait l'intention de se rendre dans le pays où cette langue est parlée. Si possible, une équipe devrait comporter des membres de nationalités différentes, augmentant ainsi les capacités langagières de l'ensemble du groupe. En fonction des périodes, la Theron Marks Society a intégré des membres d'origine américaine, anglaise, écossaise, irlandaise, chinoise, russe, indienne, française, allemande et espagnole.

Spécialistes de la communication : il est important d'avoir un équipier charismatique sachant comment mener une conversation. Il est en effet souvent nécessaire d'apaiser les inquiétudes des autorités locales ou de gagner la confiance d'informateurs craintifs ou réticents. Un académicien doté de ces compétences constitue une bonne combinaison, son statut social et sa position

dans la société lui apportant une certaine légitimité dans sa fonction de rassembleur d'informations.

Académiciens : une équipe de valeur a besoin de quelqu'un versé dans des champs de connaissances différents des arts du langage. Celui-ci devrait également être un chercheur de talent. Par ordre de préférence, recherchez des investigateurs spécialisés en archéologie, sciences médicales, occultisme, astronomie, géologie et zoologie. Les académiciens ont d'avantage besoin d'être intelligents que sains d'esprit.

Magiciens : toute équipe d'investigation devrait avoir désigné un magicien ainsi qu'un remplaçant. La plupart des sortilèges étant écrits dans une langue étrangère ou ancienne, c'est généralement au spécialiste des langues ou à un investigateur bilingue de faire usage des sources magiques trouvées par l'équipe. Les groupes d'investigation devraient toujours avoir un remplaçant dans ce domaine ; les magiciens obtiennent souvent leur connaissance au prix de leur santé mentale, et tendent à devenir fou au moment le plus inapproprié. Le taux de remplacement est élevé dans cette catégorie.

Experts en démolition : pour utiliser de la dynamite, une équipe se doit d'avoir un expert en démolition. Gunter Dammerung, un de nos anciens camarades, s'est vu réduire en petits morceaux de façon fort inappropriée dans les collines près de Drovostna, en Hongrie, parce que son groupe n'avait pas correctement rangé la dynamite qu'il transportait en charrette jusqu'au château Liubia. Un véritable expert en démolition est également plus susceptible d'obtenir un permis permettant de détenir et d'utiliser des explosifs en toute légalité. Essayez de recruter d'anciens soldats du génie ou des personnes ayant travaillé dans des mines ou sur des chantiers. *Il devrait aussi s'entraîner au lancer !*

Et quelqu'un d'assez physique & ayant peut-être une spécialité comme le pilotage ou la navigation

Les mécaniciens : ne sous-estimez jamais la valeur d'un bon bricoleur. Un mécanicien peut conduire des véhicules, ouvrir des portes, crocheter des serrures, réparer des charnières ou bien des armes, improviser des gadgets, retaper des livres en sale état, manipuler un treuil, utiliser des engins lourds ou inhabituels et faire bien d'autres choses encore pouvant vous sauver la mise un jour de déveine. Si votre mécanicien a un dos solide et peut porter à lui seul tout l'équipement du groupe, c'est encore mieux.

Bienfaiteurs : un élément ayant grandement contribué au succès de la Theron Mark Society est son indépendance financière. Tous les biens récupérés par les équipes deviennent la propriété de la société (après avoir bien sûr été soigneusement mis en règles par les comptables du groupe) et ses membres la mentionnent fréquemment dans leur testament. Cela soulage les investigateurs de la Theron Marks Society de la nécessité de trouver un emploi parallèle, du moins tant qu'il reste de l'argent dans les caisses. Un groupe d'investigation ne comprenant pas de membre influent devrait se mettre en quête de riches dilettantes.

Mais n'oubliez pas Maipe et M. Edwin !

Remplaçants : toute équipe devrait entraîner des remplaçants. Ces derniers sont en fait de nouvelles recrues qui ne sont pas envoyées sur le terrain et restent au quartier général de l'équipe pour y étudier les livres et affûter leurs compétences. La période de formation d'un remplaçant peut durer quelques mois si le taux de remplacement des investigateurs actifs est suffisamment bas. Cette réserve de sang frais (pour ainsi dire) aide à maintenir une certaine continuité dans les enquêtes en cours. Une telle prudence permet de s'assurer qu'en dépit d'un nombre élevé de morts et de fous chez les investigateurs à temps plein, une équipe complète puisse toujours être mise sur pieds.

Archivistes : un membre de l'équipe devrait être nommé à ce poste. L'archiviste tient un journal de bord complet décrivant les activités de l'équipe, décrivant les divers indices et informations glanés à partir des découvertes faites sur le terrain. Cette tâche peut être attribuée par rotation. L'archiviste sert également de bibliothécaire vis-à-vis des livres de l'équipe, gardant une trace des ouvrages possédés par chaque investigateur, des personnes les ayant lus, et de ceux devenus fous au passage.

Membres d'une fratrie alliée : l'appartenance à une sorte de fratrie influente (et pouvant être qualifiée de bienveillante) a plus d'une fois sauvé la mise à un membre de la Theron Marks Society. Lors d'une investigation, mon groupe tomba sur une jarre contenant les restes morts de Benjamin Franklin, juste à côté d'un sortilège de réanimation. Nous fîmes ainsi revenir le célèbre défunt, lequel se révéla naturellement pour le moins perturbé, quelque peu effrayé par notre allure, et tout sauf enclin à nous faire confiance. Du moins jusqu'à ce que Theron, qui était Maçon du sixième degré, fasse passer la poignée de main secrète au malheureux. Avec ce simple geste, notre leader gagna la confiance de Franklin « à jamais ».

Et une organisation professionnelle – que les investigateurs pourraient aussi contacter

Peu utile lors de la phase d'investigation sur site

Photographes : un excellent moyen de conserver des indices pour de futurs examens est la photographie. Un équipier en ayant fait son hobby est un atout à ne pas négliger, surtout si cette personne sait également comment développer ses prises et emporte avec elle un nombre impressionnant de produits lui permettant de le faire. Le photographe de l'équipe devrait garder son appareil prêt plutôt qu'une arme. Il existe un certain risque pour le corps et l'esprit lorsque l'on photographie des manifestations cthulhoïdes, un vrai reporter cherchant à bien exposer la pellicule et finissant souvent par bien exposer sa propre personne. Quoi qu'il en soit, la présence d'un photographe dans une équipe offre une véritable opportunité pour rassembler des informations rapidement ou discrètement dans le but d'effectuer une étude approfondie une fois en sécurité.

L'équipement

« La santé mentale est un fusil à canon scié »
- Frank Glup

Sans l'ombre d'un doute, l'une des plus importantes pièces d'équipement d'un investigateur de l'étrange reste son arme. Toutes mes enquêtes aux côtés de Theron Marks, sans exception, se sont terminées sur une confrontation avec une espèce d'horreur improbable. Si un investigateur parvient à garder sa santé mentale, son arme est la meilleure façon de s'assurer que le carnage qui ne manque généralement pas d'advenir soit infligé principalement au monstre plutôt qu'à l'équipe. Naturellement, toutes les entités ne sont pas sensibles à un assaut physique, mais d'après notre expérience, les investigateurs ne rencontrent généralement ces dernières qu'après avoir vaincu un certain nombre d'autres choses qui elles ne sont pas aussi résistantes.

Les mitraillettes sont tout de même meilleures.

Fusils de chasse et pompes : le fusil de chasse est l'arme la plus polyvalente. Une fois son canon scié, il devient léger et relativement facile à dissimuler, pratique, et plutôt mortel à courte portée. Une équipe d'investigateurs armés de fusils peut se débarrasser d'à peu près n'importe quelle menace physique.

Le meilleur utilisateur de notre groupe de doubles-canons en dégainé-rapide était Frank Glup. Frank portait ses deux fusils à canons sciés dans des étuis d'épaule dissimulés sous un trench-

coat large à l'excès, et pouvait vider ses quatre tubes avant que vous n'ayez eu le temps de dire « Shub-Niggurath ». Le fusil à double canon a cependant pour désavantage de ne porter que deux cartouches. D'un autre côté, il était rarement nécessaire à Frank Gulp de recharger après qu'il ait déchargé les tubes de ses deux fusils dans une cible.

Le fusil à pompe est l'arme de prédilection de la Theron Marks Society. Il contient quatre cartouches, tire avec une fréquence acceptable, et est excellent dans les situations tactiques à courte portée - excepté quand il s'enraye. Certains membres possèdent des cartouches spéciales renforcées à l'argent ou enchantées, ce qui est efficace contre les mort-vivants mais aussi contre ceux qui ne sont que trop en vie.

Autres fusils et armes de poing : Theron Marks s'encombrait rarement avec ce genre d'engins, bien qu'il fût tout à fait doué dans leur maniement. Un vrai fusil est plus précis à longue portée qu'un fusil de chasse, mais risque de ne pas faire suffisamment de dégâts pour tuer une chose avant que celle-ci ne vous tue. Si une menace est trop éloignée pour pouvoir être touchée avec précision avec une gerbe de fusil de chasse, les investigateurs devraient envisager d'attendre qu'elle se rapproche, lui tendre une embuscade ou s'enfuir. Les armes de poing sont aussi imprécises que les fusils de chasse mais ces derniers sont quatre fois plus mortels à courte portée. Son canon scié, un fusil de chasse est de plus facile à dissimuler, pas autant néanmoins qu'un pistolet.

Les canons sciés sont illégaux partout !

Pas toujours ! !

Dynamite : l'arme du dernier recours. Elle est dangereuse pour l'investigateur, et souvent contre-productive vis-à-vis du succès de l'enquête. Voir l'entrée concernant l'expert en démolition et celle concernant les tactiques utilisant la dynamite.

Liquides inflammables : emportez des liquides inflammables dans toutes sortes de containers fragiles ou résistants. L'essence blanche (ou benzène) est plus inflammable que l'essence ordinaire. L'alcool est encore meilleur, mais de nombreuses variétés sont difficiles à obtenir et illégales à cause de l'amendement sur la prohibition. Il est utile d'emporter avec soi des fusées éclairantes, des pistolets de détresse ou une arme chargée avec des munitions incendiaires afin de pouvoir mettre le feu à ces liquides depuis une certaine distance.

Bien qu'ils soient bien plus faciles à obtenir que la dynamite, les liquides inflammables comportent tous les désavantages et contre-indication inhérents aux explosifs. Cependant, lorsque les liquides peuvent être utilisés, les tactiques les employant se révèlent souvent rapides et mortelles contre des menaces de grandes tailles ou plutôt lentes, ou contre des groupes d'animaux tels que les loups, les chiens ou les rats. Voir l'entrée traitant des stratégies employant des liquides inflammables.

Lanternes et éclairages : afin de réussir à vaincre les entités blasphématoires du Mythe, il est souvent nécessaire de les poursuivre jusque dans ces ténèbres stygiennes qu'elles adorent. Il serait cependant absurde d'entrer dans de tels endroits sans le bénéfice d'une source de lumière aussi forte que fiable. Un tel objet fait office d'arme inestimable, apporte confort et courage aux investigateurs et peur et consternation à leurs ennemis. Restez conscients, néanmoins, qu'il est parfois préférable de ne pas voir les horreurs surnaturelles que l'on affronte.

Quand la Theron Marks Society commença ses investigations contre les sombres divinités, nous trouvâmes difficile d'emporter de la lumière dans les endroits sombres sans que cela nous gêne

terriblement. Un objet tenu dans une main n'en laisse qu'une autre de disponible (si vous êtes humain bien sûr) pour pouvoir porter une arme à feu et s'en servir. La précision en souffrait, et les investigateurs également. Les casques de mineur pouvaient se révéler utiles mais n'étaient guère suffisants, l'orientation de leur faisceau devant être pensée séparément de celle des armes, ce qui réduisait l'efficacité des tirs. En général, il y avait un membre du groupe qui ne tirait pas lors des situations conflictuelles afin qu'il y ait au moins une lampe torche pour fournir de la lumière dans la bonne direction. La Société possède désormais des supports de torches pour armes à feu, ce qui démontre une nouvelle fois l'utilité d'un membre suffisamment riche pour pouvoir vous le permettre. Emportez des lampes torches de rechange, des batteries et des ampoules, et prenez toujours avec vous quelqu'un pouvant les réparer.

Automobiles : toute équipe d'investigation devrait avoir une automobile voire de préférence une camionnette. Le véhicule devrait disposer d'un coffre assez grand ou de la capacité intérieure suffisante pour pouvoir porter tout l'équipement décrit ci-dessus. Il devrait également comporter un treuil et tout le matériel essentiel (un cric, un pneu de rechange, une boîte à outils complète, etc.) Un treuil est une pièce d'équipement inestimable : si le véhicule s'embourbe, utilisez l'engin pour le sortir. Si un objet encombrant doit être déplacé, bloquez le véhicule et utilisez le treuil pour tirer l'obstacle. Les possibilités d'utilisation ne sont limitées que par votre imagination.

Si l'équipe dispose d'une automobile, il devient nécessaire d'engager un investigateur capable de la conduire ; vous risquez en effet de devoir poursuivre des adorateurs, fuir quelque sort funeste ou tenter d'échapper à la police ou à une foule en colère. Il serait profitable que l'investigateur responsable soit également le mécanicien de l'équipe. Pour des conseils concernant les procédures à suivre lorsqu'une équipe ne parvient pas à échapper à la vigilance de la loi, voir la section intitulée « Les spécialistes de la communication ».

Il est conseillé pour certains lieux d'emporter un autre genre de véhicule, voire de n'en prendre aucun. Par exemple, une voiture ou un camion sont inutiles dans les marécages ou dans la forêt vierge amazonienne, et sur les terres enneigées de l'Antarctique les chiens de traîneaux constituent le moyen de transport optimal.

Toujours se munir d'imper-méables

Vêtements : les investigateurs devraient porter des gants de cuir car ils protègent les mains contre les morsures d'insectes et d'autres choses. Les bottes en cuir fournissent également une protection appréciable. Si une descente dans les égouts ou des lieux souterrains plus répugnants encore est envisagée, les investigateurs devraient adopter des bottes montantes ou même des combinaisons intégrales. Ces pièces fournissent non seulement une protection plus importante mais les porter pourrait bien vous empêcher de contracter une horrible maladie. Gardez des vêtements de rechange dans le coffre de la voiture. Après une nuit entière passée à briser des rituels impies, les investigateurs sont épuisés et recouverts de tripes et d'autres saletés cthulhoïdes ; se changer permettra à chacun de se mettre plus à son aise. De plus, certains membres d'équipe pourraient être devenus fous (de façon temporaire ou permanente) et la dernière chose dont les investigateurs préservés des ravages de la folie ont besoin c'est bien de devoir expliquer l'étrange allure de leur groupe à des policiers un peu trop curieux.

Autres équipements : vous devriez mettre dans le coffre de votre véhicule des piques, des pelles, des haches, des crics,

des barres à mine, des vêtements de rechange, des armes, des munitions, une boîte à outils complète, des pneus de rechange, de l'équipement pour le tirage et le développement photographique et bien sûr des cordes (peut-être vaudrait-il mieux prendre un camion finalement). La plupart de ces objets peuvent être laissés dans le véhicule, mais chaque investigateur devrait emporter avec lui un sac contenant les fournitures essentielles, autant de corde que possible, et quelques crochets d'escalade. L'équipe devrait emporter des containers de métal ou de verre remplis d'essence blanche ou d'alcool (si l'alcool est d'une variété illégale, faites attention aux agents du trésor), des fusées éclairantes et des pistolets de détresse. Chaque membre devrait également apprendre par cœur le code standard de l'équipe (voir la section intitulée « Communications codées ») - il serait imprudent que certains membres portent une trace écrite de ces codes puisqu'ils pourraient facilement tomber entre les mains des ennemis. *N'oubliez pas les brouettes pour transporter tout le matériel*

Quartiers généraux : le quartier général de la Theron Marks Society se trouvait autrefois à Arkham, dans le Massachusetts, plus précisément dans la demeure du Docteur Jonathan Dare jusqu'à ce qu'un certain Edward Chandler la détruise. L'endroit offrait le gîte et le couvert à nos investigateurs et contenait même une bibliothèque. Il y avait un coffre dans le sous-sol, ainsi qu'un laboratoire, un stand de tir et les quartiers de M. Franklin. Chaque équipe avait sa propre base, au moins de façon temporaire. Les quartiers généraux servent de lieu de rendez-vous dans les moments d'urgence, de relais entre les groupes d'investigateurs en permettant de faire passer des messages, offrent le logement et le couvert aux membres et à leurs invités et contiennent les livres et autres biens précieux. Ils apportent à l'équipe un certain esprit de corps et un refuge contre la mort et la folie. Hélas, lorsqu'un groupe accumule les succès ou attire d'une autre façon l'attention sur lui-même, il devient nécessaire de changer régulièrement de lieu pour éviter les attaques.

Dommage que nous n'en ayons toujours pas de nouveau.

Procédures d'investigation

« Tu te charges des bibliothèques. Je me charge des bars clandestins. »

- Frank Glup

Avant de foncer détruire quelque horreur surnaturelle et blasphématoire, une équipe d'investigation doit apprendre tout ce qu'il est possible de trouver sur ses ennemis, quoi qu'ils puissent être, à partir des sources d'informations disponibles. Trouvez l'histoire qui se cache derrière chaque famille, chaque lieu ou chaque série d'événements liés à la cible de vos investigations et n'arrêtez les recherches qu'une fois à peu près sûr que toutes les sources potentielles d'informations ont été épuisées. Bien que ce soit folie de diviser une équipe lors d'une situation tactique, les missions d'investigation peuvent être réparties par petits groupes sans que les risques ne deviennent trop élevés, permettant ainsi de gagner des heures lorsque le temps vous est compté. Essayez de garder dans chaque groupe au moins une personne dotée de compétences de recherche supérieures. Envoyez votre académicien à la bibliothèque ou aux archives journalistiques car les informations pouvant être trouvées dans ces endroits doivent à tout prix être découvertes. Souvenez-vous, une enquête minutieuse sur un phénomène cthulhoïde n'est pas la simple condition nécessaire

à la résolution d'un mystère, elle est bien souvent la condition nécessaire à une vie longue et saine.

Bibliothèques : la bibliothèque municipale devrait être pour une équipe la source principale d'informations sur l'environnement d'un phénomène. Si une ville est trop petite pour en avoir une, tournez-vous vers celle du comté ou de la grande ville la plus proche.

Faites des recherches par sujet, par nom et par titre sur les personnes, lieux, événements ou successions d'événements, morts ou disparitions les plus pertinents. Fouillez dans l'index des auteurs pour trouver tout ce qui pourrait avoir été écrit par les personnes importantes. Cherchez des livres traitant des légendes locales ou des histoires de fantômes que se racontaient les indigènes ou les anciens habitants de la zone. Les bibliothèques contiennent souvent des archives du journal local et peuvent même avoir des exemplaires qui ne se trouvent plus en circulation, ou bien encore des journaux provenant d'autres villes, États ou pays. Les bibliothèques municipales possèdent souvent des livres rares ou anciens, des documents personnels et des lettres provenant de personnalités décédées depuis longtemps, retirés de la circulation et conservés sous clé. Demandez à l'accueil s'ils possèdent ce genre de documents. L'académicien de votre équipe devrait être capable d'en obtenir l'accès grâce à ses références.

Si une équipe d'investigation se retrouve dans la demeure ou le bureau d'une personne, que cela soit dans le cadre de recherches sur l'environnement ou sur la cible elle-même, elle devrait prendre le temps de fouiller tous les bureaux, bibliothèques ou collections de livres sur lesquels elle tombera Continuez de chercher, même après une découverte, même sur des domaines déjà bien explorés, pour approfondir vos informations sur un sujet, un nom important, un lieu, un événement ou une série d'événements. Il pourrait y avoir des informations supplémentaires à trouver. Prenez votre temps et soyez minutieux - Cthulhu a attendu pendant des éons ; il peut attendre encore quelques heures.

Journaux : la deuxième source principale d'informations se trouve dans les archives du journal, situées généralement dans les locaux de l'organe de presse local ou dans la bibliothèque municipale. Si une ville est trop petite pour avoir un journal ou si ce dernier est désormais défunt, faites un tour à la bibliothèque et aux archives journalistiques de la grande ville la plus proche. Cherchez des noms de famille importants, des événements, des séquences d'événements, des dates, des lieux, des mariages, des décès, des naissances, des accidents, des attaques, des témoignages, des mots, etc. Parcourez toujours les rubriques nécrologiques. Concentrez l'horizon de vos recherches pour pouvoir trouver des informations pertinentes mais gardez un esprit suffisamment ouvert pour ne pas manquer des éléments périphériques. Cherchez des articles traitant de décès ou de disparitions inhabituels ; les circonstances de la mort indiquent souvent quels types de monstre ou de phénomène sont impliqués. Essayez de déterminer quand tout cela a commencé. Les chronologies d'événements, de décès, de naissances ou de mariages révèlent parfois des informations utiles comme l'origine d'un phénomène : a-t-il été amené ici ou provient-il des lieux mêmes ?

Archives municipales : généralement stockées dans la mairie ou dans une grande propriété, ces archives contiennent les certificats de naissance, de décès et de mariage, les actes de propriété et les procès-verbaux de police. Ces documents sont tous d'accès public et devraient être pleinement disponibles pour votre enquête. Si, pour quelque raison que ce soit, le gardien de ces archives vous en refuse l'accès, ne prenez pas un « non » pour une réponse valable. Utilisez un avocat, le spécialiste de la communication de l'équipe ou un mécanicien pour obtenir l'accès.

Cimetières et églises : avant que les villes et les comtés ne commencent à tenir des registres, les églises se chargeaient de garder la trace des naissances, décès et mariages. Si les archives municipales ne vont pas assez loin, cherchez dans les lieux de culte locaux. Fouillez les cimetières à la recherche de tombes portant les noms de personnes ou de familles importantes. Souvenez-vous cependant que de nombreuses familles influentes utilisent des terrains privés.

Autres sources : les sociétés d'historiens peuvent parfois constituer une bonne source d'informations, et leurs membres sont notoirement bavards. Écumez aussi les bars clandestins autour de la ville. Les habitants d'un endroit pourraient se montrer suspicieux envers des étrangers et certains pourraient même se montrer hostiles. Cependant, l'alcoolique du coin est généralement une personne sûre, quoiqu'imprévisible, auprès de qui soutirer des informations. Si l'équipe comprend une personne capable d'escalader un mur, de se déplacer discrètement et de crocheter une serrure ou d'ouvrir un coffre-fort, ne sous-estimez pas l'intérêt d'une collecte d'informations par effraction.

Investigation sur site : une fois sur le lieu principal du phénomène cthulhoïde, continuez de fouiller les environs immédiats à la recherche d'indices. Si l'endroit est une maison, opérez une exploration systématique de chaque pièce, cherchez les lettres, journaux, livres, feuilles de chou, cartes et autres objets pouvant être cachés dans les bureaux, placards, boite, penderies, sous les lits ou les tapis, derrière les murs, au grenier ou au sous-sol. Fouillez la cheminée et même les cendres.

Si le cadre d'une manifestation cthulhoïde est un lieu extérieur comme une grotte, un champ, un cimetière ou un site archéologique, divisez la zone et éparpillez-vous pour fouiller les lieux, mais restez à portée de vue les uns des autres. Cherchez des empreintes de pieds, de griffes ou de tentacules, des branches cassées, l'absence ou la présence inhabituelle de plantes, d'animaux terrestres ou d'oiseaux. Cherchez des ouvertures souterraines.

Consultations : l'académicien ou le spécialiste de la communication de l'équipe devraient recevoir pour mission d'obtenir des traductions universitaires de textes trouvés sur le terrain ; le statut d'érudit peut en effet procurer les références nécessaires à l'obtention d'un accès aux informations, et les talents du spécialiste de la communication peuvent être utilisés pour dissiper les suspicions que le contenu des documents traduits ne manquera pas de faire naître.

L'université Miskatonic : si possible, faites un tour à l'université Miskatonic. L'endroit constitue une grande source d'informations, à condition que tout le personnel ne soit pas en congé sabbatique en Antarctique et puisse être convaincu que votre équipe n'est pas folle à lier. Il pourrait même être parfois possible de recruter un membre du corps enseignant ou un étudiant en doctorat pour vous aider dans votre enquête. Un jeune homme du nom de Quentin Murgatroid rejoignit justement une des affaires de la Theron Marks Society dans de telles conditions ; hélas, le garçon finit à l'état de flaque dissoute après avoir été figé brutalement par une créature d'un âge oublié. Un autre membre d'équipe, le docteur Robert Parker, obtint quand à lui un poste de chercheur à Miskatonic et ses privilèges liés à la bibliothèque se révélèrent inestimables dans bien des cas.

Communications : quand un investigateur a besoin de voyager, convenez à l'avance de lieux et d'heures de rendez-vous. Ces rencontres devraient avoir lieu dans des hôtels ou des endroits équivalents, où des appels télégraphiques ou téléphoniques pourront être envoyés et reçus de façon fiable. Si besoin

est, faites-vous envoyer de l'argent avant le rendez-vous pour couvrir les dépenses. Conservez tous les reçus pour les impôts.

Témoins : naturellement, les témoins des activités cthulhoïdes n'ont guère envie de parler de leurs expériences. Envoyez un spécialiste de la communication interroger les passants, les officiers de police, les greffiers, les employés d'université ou de musée et toutes les autres personnes possédant des informations qu'ils pourraient ne pas vouloir révéler.

Voyages et frontières : quand une investigation nécessite un séjour à l'étranger, voyez d'abord avec les autorités quelles armes et équipements sont considérés comme de la contrebande dans le pays de destination. Lorsque vous franchissez la frontière, n'emportez aucun objet illégal (faites les passer par un autre endroit où ils ne pourront pas être trouvés ou ne pourront pas être reliés à votre groupe, ou acquérez-les une fois sur place).

Envoyez la cargaison dans une zone de stockage, puis allez la récupérer par vol ou corruption

Photographie : prenez des photographies pour préserver les phénomènes éphémères et les preuves ne pouvant être arrachées au site. Les clichés permettent d'examiner avec minutie un objet ou un site depuis un endroit sécurisé et sont également susceptibles de révéler des détails auparavant invisibles. Elles vous soulagent également de la tâche pénible de devoir recopier les longues inscriptions et réduisent les risques d'erreurs dans la retranscription. Il est notamment conseillé d'emporter un appareil photo à la bibliothèque de Celaeno ; l'amende réservée là-bas au vol de livres est en effet appliquée avec un terrifiant plaisir par les bibliothécaires.

Les photographies peuvent également constituer des preuves permettant de convaincre les athées et autres laïcs sceptiques. Cela est tout particulièrement vrai pour les personnes bénéficiant d'une certaine autorité comme les shérifs de comté ; ces derniers ont en effet tendance à causer des problèmes aux individus qu'ils perçoivent comme des fauteurs de troubles, mais ils peuvent également se sentir forcés de les aider, à condition bien sûr que des preuves tangibles viennent soutenir ces histoires qui sans cela seraient impossibles à croire. Souvenez-vous, néanmoins, que de nombreuses entités ne peuvent pas être photographiées, ou seulement à l'aide d'émulsions préparées tout spécialement. Il n'y a rien de plus persuasif que des soi-disantes preuves à base de photos entièrement noires ou floues… à condition de vouloir passer pour un fou.

Communications codées

« Encore plus de boules de bowling, Mike, encore plus de boules de bowling ! »
- Professeur Clarence Gambolputty

Il arrivera qu'un investigateur se voie forcé d'utiliser un téléphone ou de mener une conversation sans bénéficier d'un espace privé ; il sera alors nécessaire d'adopter une certaine prudence dans ce qui pourra être déclaré. Un fouineur pourrait faire plus encore que de poser des questions embarrassantes s'il devait vous entendre parler d'un projet d'effraction, d'explosion ou d'assassinat. Le code standard de la Theron Marks Society sert aux situations où la discrétion ne peut être complètement assurée, et ne peut bien évidemment pas être reproduit dans ce manuel. Il est conseillé aux équipes d'investigation de se mettre rapidement d'accord sur l'existence et l'utilisation d'un tel code, et d'utiliser ce dernier chaque fois que nécessaire.

Procédures tactiques

« Ne vous séparez jamais. Fin de la discussion. »
- Theron Marks

Les armes sont la dernière ligne de défense. Chaque fois que vous vous préparez à affronter une situation potentiellement tactique, nettoyez, réparez et rechargez vos armes. Emportez aussi quantité de munitions de rechange et de fusées de détresse. Après avoir utilisé une arme et lorsque la situation se calme un peu, rechargez sans attendre. Emportez des cordes, de l'eau et de la nourriture dans un sac. Ne mettez jamais dans votre paquetage des choses que vous ne pourrez abandonner, pour vous aider lors d'une course effrénée par exemple. Gardez les objets de valeur à l'abri, les livres notamment, lesquels devraient être enveloppés dans une matière étanche. Gardez toujours les fusées de détresse, les containers d'essence et la dynamite éloignés de toute source de flammes, mais prêts à l'emploi - ne les enterrez pas au fond d'un sac. Et par-dessus tout, ne vous séparez jamais.

Gardez les armes prêtes à servir chaque fois que vous ouvrez une trappe ou n'importe quelle ouverture dont la sécurité est douteuse. Une fois la porte ouverte, inspirez un grand coup à la recherche de quelque puanteur insoutenable. S'il arrive qu'une odeur comporte des informations, elle peut également avoir des effets négatifs sur votre santé. Avant d'entrer, envoyez d'abord un éclaireur attaché à une corde. Si ce dernier finit étouffé par l'odeur ou s'il est attaqué pendant sa descente dans le tunnel ou dans les escaliers, il pourra ainsi être rapidement tiré en arrière et ramené en lieu sûr.

Sortilèges : de façon pragmatique, les sortilèges ne peuvent être utilisés qu'à condition d'être soutenus par des procédures tactiques permettant de donner au magicien le temps et la sécurité nécessaires à l'accomplissement de sa tâche. Les sortilèges sont exigeants et leur utilisateur peut facilement se faire tuer durant le laps de temps qui lui est nécessaire pour mener sa mission à bien. S'il n'était pas possible d'anticiper l'utilisation de la magie, essayez au moins de mettre le magicien en sécurité ou de le protéger pendant l'incantation. Bien entendu, si une menace n'est pas tuable par des moyens physiques, un sortilège pourrait bien être la seule arme disponible. Quand une telle créature est affrontée, toutes les personnes connaissant le contre-sortilège approprié devraient se mettre immédiatement à chanter. Tous seraient alors bien avisés de prier pour qu'au moins une personne finisse l'incantation avant que tous ceux la connaissant ne soient tués, rendus fous ou mis hors d'état de nuire.

Les sortilèges servent surtout pour les assauts préparés et sont peu efficaces lors des situations tendues

Et à Berlin en 1924.

Quoi qu'il en soit, les sortilèges sont notoirement peu fiables ; en voici la démonstration. Melvin Peele, un ancien chef de la sécurité de la New World Industries au Pérou, rejoignit une équipe de la Theron Marks Society et découvrit qu'il possédait d'incroyables pouvoirs psychiques. Nous nous trouvions avec lui dans une situation potentiellement mortelle et étions prêts à nous enfuir quand Melvin s'avança en criant « Laissez-moi m'en occuper ! » Puis il prit sa tête à deux mains, hurla et, ayant apparemment échoué salement avec le sortilège qu'il avait tenté de lancer, tomba raide mort. Le monstre n'avait pas eu à lever le plus petit tentacule.

La complexité des rituels nécessaires au lancement de certains sortilèges est un autre facteur limitant non seulement leur utilisation en combat mais aussi leur efficacité dans d'autres situations. Quelques-uns seulement peuvent être employés de façon discrète et ne nécessitent que peu d'actions étranges

de la part de leur incantateur. De nombreux autres exigent des rituels élaborés, des gesticulations démentes, des incantations à voix haute dans des langages surnaturels, des sacrifices d'animaux et d'autres actes bizarres et socialement aberrants pour pouvoir être lancés. En d'autres mots, il est impossible de le faire correctement au beau milieu de Times Square, en tout cas en 1924. Faites donc bien attention à ne pas être observés ou écoutés lors d'une incantation. Si un investigateur est surpris par un homme de loi lors du lancement d'un sortilège, il court le risque d'être pris pour le genre même de personnes qu'il tentait de déjouer, ou bien être pris pour un dément, avec la double conséquence malheureuse de se voir jeté en prison ou dans un asile et de laisser à sa cible tout le loisir de poursuivre ses plans maléfiques.

Dynamite : la seule véritable utilité tactique de la dynamite est de pouvoir détruire les choses ne pouvant être vaincues par de petites armes. L'utilisation d'explosifs dans une situation tactique est limitée par plusieurs facteurs. Ils sont difficiles à utiliser dans les souterrains, trop près d'un monstre, à proximité d'une foule ou dans un bâtiment de valeur ou dont la structure n'est pas sûre ou bien lorsque les investigateurs ont besoin de préserver certains artefacts ou informations. Bien qu'il soit toujours plus prudent d'emmener de la dynamite avec soi, juste au cas où, son utilisation est fortement déconseillée. Un tel acte témoigne en fait de l'échec ultime d'une enquête et de nombreux membres de la Theron Mark Society sont morts de cette façon, à commencer par Theron Mark lui-même.

Une chose dont tout le monde se souvient à propos de Theron, c'est qu'il était toujours un cigare à la bouche. Jamais une cigarette, toujours un cigare. « Un cigare reste plus longtemps allumé » avait-il l'habitude de dire. Chaque fois qu'il avait besoin de feu, il en avait à portée de main. Il portait son cigare vissé entre les dents afin de pouvoir tirer d'une main et allumer un bâton de dynamite de l'autre. Il est quelque part naturel que sa mort ait été liée à tout cela. Theron nous quitta à Castronegro dans le Nouveau Mexique, à la suite d'une explosion souterraine. Nous étions acculés par un monstre visqueux, et Theron couvrait notre fuite en faisant pleuvoir la dynamite sur la bête. Hélas, un des bâtons lui échappa des mains et il n'eut d'autre choix que de se jeter dessus pour nous protéger. La créature se jeta à son tour sur lui, le reste de la dynamite explosa, et le souffle ravagea les lieux. Inutile de dire qu'il ne restait rien à la fin que l'on puisse réanimer.

Liquides inflammables : l'utilisation tactique de tels liquides est limitée par les mêmes facteurs que ceux s'appliquant à la dynamite. Voir la section ci-dessus.

Dans de nombreuses situations tactiques impliquant des menaces physiques, un container cassable rempli de liquide inflammable peut être lancé sur la menace, sur sa trajectoire ou sur un mur de façon à ce que le produit recouvre le plus de surface menaçante possible. Il peut ensuite être allumé au moment approprié à l'aide d'une fusée ou d'un pistolet de détresse. Un des amis de Theron, Damon Hunter, avait élaboré une tactique où un container solide était lancé sur une menace ou placé non loin d'elle puis enflammé à l'aide d'une balle incendiaire. Un container fragile qui ne se serait pas brisé pourrait également être « activé » de la sorte. Une autre variante de cette tactique consiste à déposer une flaque de liquide dans les traces d'une menace possible, pour être allumée si nécessaire à l'aide d'un pistolet ou d'une fusée de détresse, ou d'un cigare bien sûr.

Cet engin est notoirement dangereux ! Utilisez des gants en amiante et un masque à gaz.

La variante de Theron lui-même dans l'utilisation des liquides incendiaires demandait une « pompe à eau indienne » - ce type d'équipement fait normalement partie des outils servant à combattre le feu ; il est constitué d'un réservoir de métal monté sur une structure lui permettant d'être porté comme un sac à dos. Le réservoir est censé être rempli d'eau. Un tube relie la cuve de métal à une pompe à main, un peu comme les pompes à vélo à haute pression, laquelle, lorsqu'elle est activée, peut expulser de l'essence par son embout. L'engin a une portée de 5-8 mètres s'il est en bon état. Une pompe à eau indienne se révèle assez mortelle et très précise, qu'elle soit utilisée correctement ou non. Theron inondait ses ennemis d'essence avant de leur mettre le feu, à une distance relativement sécurisante. Attention au contact des créatures déjà enflammées cependant.

L'utilisation d'armes à base de liquide inflammable entraîne aussi pour leur utilisateur le risque de succomber à la fumée et aux flammes. Si un investigateur se retrouve au beau milieu d'une conflagration générale, il lui faut recouvrir son nez et sa bouche et rester près du sol afin de respirer le moins de fumée possible. S'il n'y a pas d'eau à proximité pour mouiller le mouchoir, il lui faudra utiliser sa propre urine. Je ne plaisante pas. Cela pourrait sauver votre vie.

Pas toujours

Pierres étoilées : un Signe des Anciens portable, comme une pierre étoilée, est un objet utile. Il fournit non seulement une sécurité personnelle limitée lorsqu'il est brandi devant certaines créatures, mais il peut également être utilisé pour sécuriser des portes et des seuils. Avec d'autres investigateurs, j'avais été piégé dans une tombe par deux hommes-alligators momifiés de deux mètres cinquante de haut. Nous nous réfugiâmes à l'intérieur du tombeau lui-même et contînmes les gardiens en suspendant une pierre étoilée aux poignées extérieures de la porte. Nous fîmes alors couler de l'huile de lampe par en dessous : celle-ci se répandit sous les pieds des gardiens et nous mîmes alors le feu. Nous partîmes quand ils cessèrent de se consumer.

Tours de garde : organisez toujours des tours de garde lors des nuits que vous passez dans le cadre d'une investigation. Une garde à deux est plus efficace, mais constitue un luxe. Divisez le nombre d'heures nocturnes par le nombre de membres dans l'équipe et tirez à la courte paille. Soyez à l'affût des bruits, des ombres, des lumières et des apparitions. Ne partez jamais enquêter seul. Si quelque chose apparaît, réveillez immédiatement les autres investigateurs. Cela pourrait sauver vos vies.

Les monstres et l'arme appropriée

« Des pieux en bois et des maillets ? Non, n'ajoutez rien. Je ne veux pas savoir. »
- Monterey Jack, extraordinaire investigateur indépendant

Adorateurs humains : les adorateurs déments représentent une menace particulièrement insidieuse. Ils se présentent généralement en groupes dont la taille varie proportionnellement à la capacité du culte à s'intégrer dans son environnement tout en restant discret. Les adorateurs ne reculent devant rien pour venger la découverte ou le vol de leurs secrets, il est donc imprudent de tenter des actions contre l'un d'entre eux sans procéder ensuite à l'anéantissement de l'organisation locale toute entière. Vous n'aurez peut-être qu'une seule opportunité pour attaquer. Faites en sorte qu'elle serve.

Un autre problème avec les adorateurs humains est que la loi apprécie difficilement les meurtres de sang-froid. Contrairement à de nombreuses monstruosités cthulhoïdes, les humains décédés ne se dissolvent pas pour ne laisser aucune preuve visible de leur existence. Une approche circonspecte, dès lors, est habituellement de mise.

Ou roulez-leur dessus avec votre bagnole

Monstres humanoïdes : de nombreux monstres humanoïdes sont dotés d'une force dépassant les capacités humaines, ne les laissez donc pas trop s'approcher de vous. Fort heureusement, la plupart d'entre eux, comme certaines créatures marines particulièrement retorses, peuvent être tués à l'aide d'armes ordinaires. Les armes à feu sont efficaces, même si Frank Glup avait fini par prendre un plaisir macabre à brûler ceux provenant des profondeurs qui tombaient entre ses mains, nous imposant à plusieurs reprises son sens de l'humour pervers à base de « cuisses de grenouilles » et d'autres horreurs. Certains spécimens sont équipés d'espèces d'arbalètes rudimentaires, alors faites bien attention.

Les créatures fungoïdes : ce qui est vrai pour les êtres des profondeurs est doublement vrai pour ces espèces de créatures ailées, mi-champignons mi-crustacés, capables de voler et bénéficiant d'un équipement techniquement avancé - sans parler de leurs énormes griffes en forme de pinces ! Heureusement, ces créatures étant habituées à une gravité moindre, il est facile de les endommager. Une giclée d'essence enflammée vous débarrassera rapidement de l'une d'entre elles. Utilisez un fusil de chasse pour les tuer en masse.

Ah, ah

Autres créatures ailées : les investigateurs tombant sur ces choses ont de gros ennuis, surtout si la rencontre a lieu en extérieur et si elles peuvent prendre librement leur envol. Essayez de vous mettre à couvert et de les abattre à coups de fusils. Priez pour avoir assez de munitions et pour que l'équipe toute entière ne succombe pas à la folie à leur vue.

Choses gluantes : il est plus facile de repousser les créatures visqueuses et informes en utilisant des liquides inflammables. La dynamite est contre-indiquée car l'explosion répandra la substance corrosive recouvrant votre adversaire sur tous les investigateurs et sur le terrain environnant. Les fusils et autres armes à projectiles ne font que peu de dégâts à ce genre de monstruosités, mais le véritable danger dans un tel affrontement est la possibilité de perdre la raison.

Monstres extra-dimensionnels ou sans consistance physique : les armes ordinaires ne font aucun mal aux créatures extra-dimensionnelles ou dépourvues de consistance physique. De plus, nombre d'entre elles ne sont pas visibles à moins d'être en train de se nourrir, quand le sang coulant dans leurs entrailles signale leur présence. Les armes enchantées peuvent blesser certains spécimens, et une pierre étoilée peut les tenir à l'écart. Sans cela, votre dernier espoir est que personne n'ait envoyé la créature détruire votre équipe d'investigateurs et que son attention puisse être détournée par un animal sacrificiel soigneusement placé entre vous et le monstre.

Créatures souterraines et pire encore : ne regardez pas, courez. Votre seul espoir dans une telle situation est d'invoquer une autre divinité ou un monstre doté d'une haine naturelle envers la chose qui vous attaque. La survie dans les alentours d'une telle bataille relèvera d'une toute autre stratégie, mais restera sans doute moins risquée que l'alternative.

Postface

Quand vous affrontez des monstres cthulhoïdes, gardez à l'esprit que chaque investigateur possède son propre monstre, lui aussi susceptible de causer de gros dégâts. Cette créature est faite de chair grisâtre et moite, est dotée de milliers de tentacules appelés nerfs, et se cache dans une caverne qualifiée de boîte crânienne. Cette chose, appelée Cerveau, est merveilleusement équipée d'yeux, d'oreilles, d'un nez, et d'une grande quantité de sens commun. Ce cerveau peut même sauver la vie d'un investigateur, à condition d'être invoqué en avance et utilisé avec sagesse. Chaque investigateur devrait ainsi regarder avant de sauter, penser avant d'agir, rester en alerte, sain d'esprit, et au lieu de travailler avec acharnement, œuvrer avec discernement.

Andre Stalin
Arkham, 1925

